

A szórakoztató informatikai magazin

A GURU

95/9

A GURU legyen veletek!



Virocop
Campaign 2
Doom klónok
Simon the S. 2
Ultimate Soccer M.

INTRO

Sziasztok!

Íme egy szabvány köszöntés és egy egyáltalán nem szabványos hónap. Nagyon sok érdekesség lesz az ősszel, szerintünk nektek is jut belőle rendszeren. Az első attrakció mindjárt az ECTS. Valószínűleg a '95-ös karácsonyi játékelhozatal minden reményünket felül fogja múlni, hiszen nagyon nagy játékok vannak készülóban. A másik esemény úgy október elején fog bekövetkezni, mikor is elkezdődik a Comptair. Velünk is találkozhatok majd a kiállításon, ha elzarándokoltok az A pavilon 108/5-ös standjához. Várunk mindenkit szeretettel és természetesen újdonságokkal és kedvezményes akciókkal. Szinte visszatérő témánk már a lemez melléklet mikéntje. Még egyszer és (remélhetőleg) utoljára pontosítva a dolgokat, a lemez valóban csak 150 Ft-ba kerül a külön rendelőknek, már persze ha feladják rózsaszín belföldi pénzesutalványon a pénzt. Aki így fizeti be, azoknak külön nem kell levelet írniuk, csak a csekk közlemény rovatába kérjük az alábbiakat feltüntetni: GURU lemez melléklet 95/.... szám. Ezek után már semmi sem választja el a kedves olvasót a mega élvezettől. Persze akadnak akik utánvételel óhajtják megrendelni a lemezt, ilyenkor sajnos a már említett 280 Ft-os ár a mérvadó, az utánvételes postaköltség miatt. Sokan vannak akik inkább az előfizetést választják, nekik mint már sokszor említettük ingyenes a lemez melléklet. Tessék, tessék lehet választani.

GURU Team

RÉGI LAPSZÁMOK



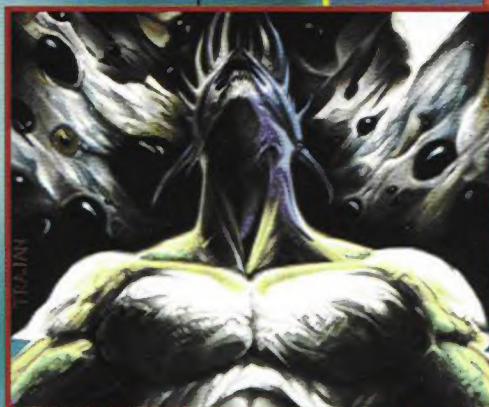
Hiányzik valamelyik a gyűjteményedből? Ne habozz potolnival! A GURU régebbi számai még kaphatók a szerkesztőség címén!
1399 Budapest, Pf. 701/765

Ugyanitt előfizethes lapunkra is. Egy évre 2480 Ft, félévre 1240 Ft!!!
Tehát ragadj egy rózsaszín postautalványt, töltsd ki és...

A GURU postacíme: 1399 Budapest, Pf. 701/765 • Főszerkesztő: Berényi Zoltán
Szerkesztők: László József, Tóth János • Főmunkatárs: Boruzs Krisztina
Lapmanager: Lám Gábor • Médiamanager: Szakács Gábor
Laptervező grafikus: Kovács József • Tördelő szerkesztő: M. D. Jon • Megjelenik havonta • Ár 248 Ft.
Megvásárolható Budapesten és vidéken a hírlaposoknál, Acomp Kft., Novotrade 2C,
Szűcs Software, BIT STOP Bt., Computer Garázs, valamint más szaküzletekben.
A szerkesztőség címe: Budapest VIII., Somogyi B. u. 16. 1/2 em. 2a. Tel/fax: 113-0-114
Terjeszti a HÍRKER Rt., NHRT, • ISSN 1216-2353
Nyomás: Gutenberg Press, 1033 Budapest, Kaszásdűlő u. 2. Tel.: 250-0679, Fax.: 250-0814
Felelős vezető: Óvári László elnök-vezérigazgató
A lapban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok átvétele, másolása,
illetve újrafelhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.

TARTALOM

- 4 Hírek**
- 6 Simon the Sorcerer 2**
- 11 U. Soccer Manager**
- 14 Campaign II**
- 18 Doom klónok Amigára**
- 22 Virocop**
- 24 Shareware játékok**
- 26 Levelezés**
- 28 AMOS**
- 30 Hírek**
- 31 A Rendszerbarát**
- 32 Cheat**
- 33 Apróhirdetés**
- 35 PD Zóna**
- 36 Programozástechnika**
- 41 Filmvilág**
- 42 Atari rovat**
- 45 Assembly programozás**
- 46 Zenemánia**
- 48 Ray Tracing**
- 50 CD-ROM**
- 52 FinalData V1.0**
- 54 Külvilág**
- 56 Demologia**
- 58 Toplista**



HÍREK AMIGA

Battle Trucks

Mostanában igen sok autókkal foglalkozó program jelenik meg Amigára, úgy

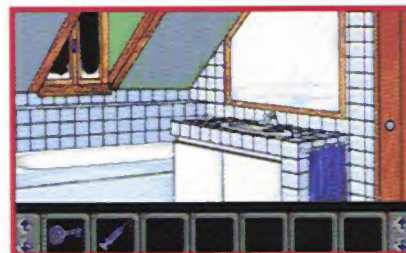
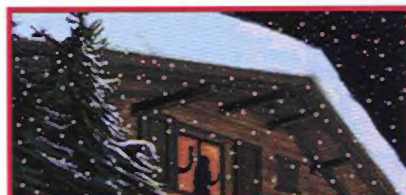


látszik kedvelt téma ez a programozók körében. A Battle Trucks persze nem tartozik a nagy durranások közé, inkább a fun jelleg érvényesül a játékban. Viszonylag

elég rövid pályákon kell küzdenünk egymás ellen, úgy hogy közben folyamatosan tejeszhetjük autónkat a kiegészítő tartozékokkal egyetemben. Nem olyan nagyon rossz a program, pláne ha eltekintünk a kezdetleges grafikától. Egy kicsit zavaró mindenesetre az, hogy ha annyira lebegyünk az ellenfelet, hogy kikerülne a képernyőről, akkor ellenfelünk feltrabban. Szerintem egy asztalt képernyős megjelenítésnek jobban örültek volna a harc szerelmesei.

Dead in the Night

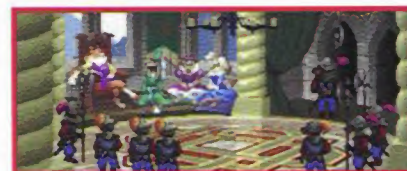
Egy ismeretlen fejlesztőcsapat munkája az ismertetésre kerülő kalandjáték. Főhősünknek egy büntényt kell kinyomoznia egy kopár hegyen álló fogadóban. A tettes biztos, hogy még a fogadóban van, ugyanis az egyetlen kiutat jelentő felvo-



nóba villám csapott. Többen is a fogadóban rekedtek, így lesznek alanyaink a nyomozáshoz és persze a tettes megtalálásához. A program grafikája egyáltalán nem szép, azonban a játékmenet és az izgalmas nyomozás valószínűleg feledtetni fogja velünk ezt az apróságot. A szokásos point & click irányítási rendszert alkalmazták a programozók, így nem lesz gondunk azzal, hogy rengeteg felesleges tárggyal bajlódjunk. Elég reménytelnek látszik azért a dolog, reméljük, hogy sok kalandjátékkal fogunk még találkozni.

Inherit the Earth

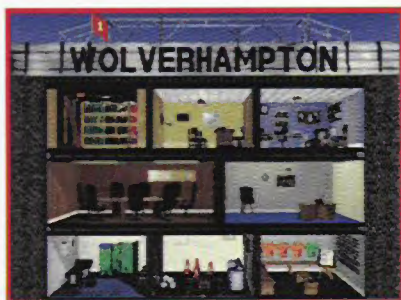
1994 végén jelent meg a New World Computing kiadásában a program PC-re. A hamarosan megjelenő CD³²-es ver-



zió szerencsére nagyon sokban fog erre hasonlítani, hiszen igyekeztek a CD adta lehetőségeket kihasználni. Mind grafikában (256 szín), mind a hanghatásokban szinte kiköpött mása lesz a program. Ha minden igaz ECS verzió is meg fog jeleni a játékból, bár természetesen ez már egy kicsit "lebutított" lesz. Az erdő állataival való kalandozás már a PC-s verziójai is élményszámba ment, reméljük a most kiadott Amiga verzió is hasonló érzéseket fog kelteni a kalandjátékok kedvelőinek körében. Aki többre kíváncsi a programról, az a 1994/6-os PC GURU-ban talál egy teljes leírást.

Player Manager 2

A Player Manager annak idején elég nagy népszerűségnek örvendett az Amiga szerelmesei között. Nas, a megjelent második rész megpróbál egy kicsit igazodni a karhoz, így kiváló állóképekkel, és rengeteg beállítási lehetőséggel próbálnak meg kedveskedni a vásárlóknak a fejlesztők. Külön érdemes megemlíteni azt a lehetőséget, hogy a játék köz-

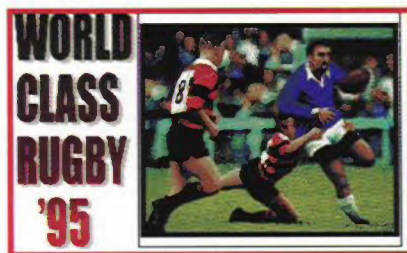


ben 4 fajta megjelenítés között választhatunk, így mindenki megtalálhatja a legjobb perspektívát a mérkőzések lebonyolításához. Persze a manager funkciót sem hanyagolták el a fiúk, hiszen rengeteg opció és beállítási lehetőséget találha-

tunk a programban, melyek mind azt szolgálják, hogy csapatunkat eredményesebben vezessük.

World Class Rugby '95

Nem múlhat el egy hónap sem sportjáték nélkül, így van ez most is. A rugby



The Squad				Week 1			
Wolverhampton				Team Rating 33			
	Pos	Available	Age	Att	Cont	Cards	Tr/Loan
Schmeichel	1	W	27	W			
Straker	2	W	26	W			
Straker	3	W	26	W			
Straker	4	W	26	W			
Straker	5	W	26	W			
Straker	6	W	26	W			
Straker	7	W	26	W			
Straker	8	W	26	W			
Straker	9	W	26	W			
Straker	10	W	26	W			
Straker	11	W	26	W			
Straker	12	W	26	W			
Straker	13	W	26	W			
Straker	14	W	26	W			
Straker	15	W	26	W			
Straker	16	W	26	W			
Straker	17	W	26	W			
Straker	18	W	26	W			
Straker	19	W	26	W			
Straker	20	W	26	W			
Straker	21	W	26	W			
Straker	22	W	26	W			
Straker	23	W	26	W			
Straker	24	W	26	W			
Straker	25	W	26	W			
Straker	26	W	26	W			
Straker	27	W	26	W			
Straker	28	W	26	W			
Straker	29	W	26	W			
Straker	30	W	26	W			
Straker	31	W	26	W			
Straker	32	W	26	W			
Straker	33	W	26	W			

nem igazán publikus játék, bár mióta jobban ismertek a szabályai, már egy kicsit többen megkedvelték. A mastani program inkább a mérkőzésekre teszi a hangsúlyt, nem található benne manager rész és a beállítási lehetőséget is igen korlátozták. A grafikája az állóképeknél igen szép, azonban a játék közben ez már igazán nem mondható el. Valószínűleg ez a tény nem tagja eltántorítani a rugby szerelmeseit attól, hogy az új csodát egy kicsit behatóbban tanulmányazzák.

Whales Voyage II

Hamarosan megjelenik a Whales Voyage II. A hír azért is érdekes, mert a játék első része sikeres volt a kalandjátékokat kedvelők között. A techna stílusú játékban az alkotók a mastanság kedvelt Doom stílust próbálták meg becsempészni a játékba azzal, hogy a labirintusokban talyamatosan scrollázódó texture talakat láthatunk. Persze semmi sem lehet tökéletes, hiszen nincs padló és plafon sem. Ennél azért már sokkal jobbakat is láthatunk, még A500-ra is. Reméljük a kaland-

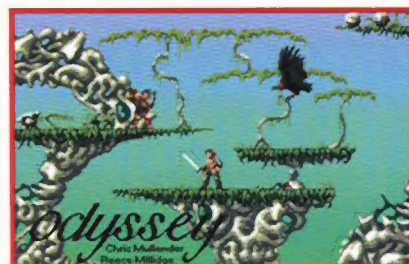


játék rész azért jóra sikeredett és nagyszerű élmény lesz a kalandozók részére.

Odyssey

Az Audiogenic hamarosan meg fog jelenteni egy igazán nagyszerű platform másképző játékot. Az Odyssey igazi unikum lesz, hiszen mastanában nem igazán jelennek meg színvonalas másképző játékok. Remekül kivitelezett grafika és ehhez illő hangulat, azt hiszem nagy siker lesz a játék, annál is inkább, mert A500-on is futni fog. Különféle varázslatokat vehetünk majd igénybe kalandozásaink közben, melyek nagy segítséget nyújtanak majd az ellenünk telvanultatott rémségek ellen. Változatok helyszíneiben bővelkedik a játék, hiszen labirintusokban és a bányák mélyén is harcolnunk kell majd. Nagyon várjuk már a végleges verziót, reméljük nagy durranás lesz.

Bear™



Simon the sorcerer II

Még '93 végén láttam napvilágot az Adventure Soft humoros kalandjátéka, a Simon the Sorcerer. Akkoriban Rainbird mester tesztelte a játékot, nekem valahogy kimaradt az életemből.



Nagy hírverés előzte meg a második részt. A legnagyobb öröm akkor volt, mikor bejelentették hogy lesz Amiga, A1200 és CD²-es verzió. Nem tudam még pontosan, hogy melyik újságban jelenik meg a cikk (remélem a sima GURU-ban, az Amigás tábornak sem ártana már néhány friss játék). Én a PC CD-ROM verziót teszteltem, de nem hiszem, hogy különbözne az Amigástól. Eredetileg Rainbird úrnak kellett volna ezt a cikket írnia, de úgy látszik hogy napszúrást kapott a nyáron, mivel visszaadta azzal, hogy nem jó. Azóta neves orvosok tartottak konzíliumot az eset felett, de egyik sem jött rá milyen belegség hatalmasodott el a Bird barátunkon. Ezúton is jabbulást kívánunk neki.

A játék kezeléséről nem kívánok sokat dumálni, aki játszott hasonló kalandokkal, annak menni fog, aki meg nem, annak épp ideje, hogy elkezdje.

A történet egy másik dimenzióban kezdődik, ahol egy komisz varázslóinas segítségével Sordid lelke visszatér a poklából és bosszút forral. Tervéhez azonban szükség van Simonra, a jobb sorsra érdemes varázslóra. Egy mágikus teleportszekrény segítségével át is csalja a fantázia birodalmába. A tervbe azonban egy kis hiba csúszott, mivel a szekrény egészen más helyen jelent meg, mint ahogy azt ő

várta. Simon, Calypso házánaí ért földet, ahol megtudja, hogy csak egy ritka üzemanyag segítségével tud visszatérni saját világába. Ez azonban olyan ritka, hogy csak a kastély kincstárában tartanak belőle egy üveggel. El is indul beszerezni az üveget, de az sokkal, de sokkal nehezebb lesz, mint ahogy azt ő elképzelte...

Hogyan szerezzünk be egy üveg Mucusade-ot?

A város térképén ismerkedjünk meg a főbb központokkal. Rögtön a szemünkbe ötlük a dambon

álló kastély. Na, gondoljuk innen már nincs messze a betfejezés. Az első problémát a két kapuőr jelenti. Sehogy sem akarnak átengedni. Hasszas könyörgés után végül is engednek annyit, hogy a költségek megtérítése után bemehetünk. Magyarul meg kell vesztegetnünk őket. Infarmálódjunk még egy kicsit és nézzünk szét a környéken.

A piac téren nagy a nyüzsgés. Árusok garmada kínálja portékáit, vevők viszont csak mi vagyunk. A lakatosnak vannak bizonyos problémái a király pénzügyi politikájával. Nem igazán érti a jelenlegi pénzügyi rendszert. Segítsünk rajta, mire hála ből átad egy balkezes pajszert. A viccmester boltjában ne nagyon álljunk le beszélgetni a főnökkel, mert úgyis mi járunk rosszabbul, inkább tegyük el a viccgűjteményét. Ugorjunk ki a kikötőbe, ahol érdekes emberekkel ismerkedhetünk meg. Itt van például a mestertolvajnö, aki éppen el akarja hagyni az országot. Segítsünk neki

is (mi már csak ilyen jándulatú gyerekek vagyunk) és zsebeljük be a tárgyait. Ismerkedjünk meg a néger tánc tánccal, aki az esőtáncát jött bemutatni a világnak. Egy dolog hibázik csak és az az a táncosai. Pedig határozatlan emlékszik, hogy Lepsényneí még megváltak.

A város főterén éppen gyakorlatozik egy együttes, akiknek akad némi problémájuk az edzőjükkkel (talán mondanom sem kell, hogy a mi jóvoltunkból). Hozzuk össze az új tanárt a régi csapattal és máris kész lenne a fesztivál, ha utazás közben nem rongálódik meg a tanár varázsdobja. Szereznünk kell valamit, amivel újra használható állapotba kerül. A mocsárba vezető utat kevésbé jó szándékú egyének befalazták, így találunk kell egy másik utat.

A csatornában egy hatalmas pók állja az utunkat. Egy jókara áradás azonban biztosan elsodorná az útból. Egyelőre ne foglalkozzunk vele, inkább vigasztaljuk meg a bánatos bohócot. Az hála ből megajándékoz egy eredeti disznóhólyaggal, pont egy ilyen kért a néger népművelő. Most már szinte mindenki bol-



dog, csak az óriáspók fulladt bele az áradásba. Át is mennénk a mocsárba, de Simon nem hajlandó a sötétben létrát mászni. Nincs más hátra, szereznünk kell egy lámpást. Előbb azonban nézzünk el a medvék házához. A tolvajnötől való féltelmükben valóságos erődtéménnyé alakították a kuckójukat. Ide csak tankkal vagy nehéztűzérsséggel lehet bejönni...

A helyi uzsorásszövetkezet magas kamatra hajlandó pénzt kölcsönözni. A nemfizetők között értékes nyereményeket sorsolnak ki. Ilyen például a péppéverés, testrészeladás, házrombolás és rokonmoleztolás. Ne riasszon vissza senki ez a kis tenyegetés, bátran vágjunk bele az üzletbe! Ha elég ügyesek vagyunk, akkor egy egyszerű kis csellel be tudunk jutni a macskák barlangjába. Itt zárjuk el a csapat és kezdjük hozzá a mosogatás nemes teladatához! A medvék váratlan belépője azonban megzavar minket, ezért gyorsan rejtőzzünk el a kéménybe. Sajnos az ebédkészítéshez tűz is kell, ezért rekordsebesség alatt jutunk el a városi szőkőkútba.



Itt a település pletykátészkei tesznek úgy, mintha dalgaznának, de ne higgyünk a látszatnak. Esés közben kiesett a zsebünkőből a zöld testéporunk és kicsit megfestette a vizet. Sebaj, úgyis a Fradi lett a bajnok. A tetováloszalonnal működik a város önkéntes bolondokháza. Ez azért önkéntes, mivel lakóit senki sem kötelezi az ottmaradásra. Ők csak hetente egyszer bolondok, szerintük ez nagyban csökkenti annak esélyét, hogy tényleg megbolonduljanak. Az egyik önkéntes ápoló remek ajánlatot tesz. Álljunk be a hajdani zabpehely bolond helyére és máris 100 dollár és néhány ajándék úti a markunkat.

Ha az emlékezetünk nem csai, akkor a medvéknél zabpehely lesz a vacsora. Ugorjunk el hozzájuk és kérjünk kölcsön egy tállal. Eleinte elég bizalmatlanok velünk, de mi-
kar bebizonyítjuk nekik, hogy nekünk kö-
szönhetik a tolvaj eltűnését, gond nélküli kapunk pelyhet.

A pénz megszerzése után már le tudjuk fizetni a két őr. Boldogan mennénk be a kapun, de a benti őr csak azakat engedheti be, akik a személyzethez tartoznak. Hát ez elég kellemetlen! Még jó, hogy olvastuk a hirdetést a mágusversenyről. Az első helyezett lesz az új udvari varázsló. Az



állításra nem csak mi pályázunk, ezért nem ártana egy kicsit ritkítani a mezőnyt. A megoldást a viccárus készülő bűzbombája jelenti. A legfontosabb alkotóelem azonban még hiányzik belőle, ezért a mi segítségünkre szorul. Itt az ideje, hogy meglátogassuk régi jó ismerősünket, a mocsáry szerzetet. Igaz ugyan, hogy az első részben kicsit szigorúak voltunk vele, de reméljük eltelejtette azt a néhány kellemetlenséget.

Az utóbbi két évben megtollasodott, mivel egy hatalmas MucMocsáry étterem virít a város közepén. Egy kikiáltó ingyenes ajándékokat osztogat a járőrelőeknek, mi se maradjunk ki a potyázásból. Az étteremben meglepve tapasztaljuk, hogy az eladó nem enged tel minket a régi barátunkhoz. Vegyük meg a kalyókmenüt és elmélkedjünk el egy kicsit a pincér szavain. Csak alkalmazattak léphetnek be a tőnőkhöz? Talán ha beöltöznénk kikiáltó embernek? Keressünk a városban egy olyan üzletet, ahol foglalkoznak jelmezkészítéssel. Az eladó örömmel vállalja a munkát, csak zöld anyagot kér. A placan vehetünk ilyen anyagot a kelmeáruستól, csak egy apró szívességet kell neki teljesítenünk.

Még mindig problémák vannak az anyaggal, hiszen a jelmezhez kifejezetten ZÖLD anyagra van szükség. Talán egy jó ruhatestá segítségünkre lehetne! A mocsáry jelmez segítségével már nem probléma bejutni a tőnőkhöz.

Nagyon megható volt látni mennyire örült a jövőbelőnknek. Csak akkor keseredett el, mikor a mocsáry pörköltre került a sor. Nagyon bántotta, hogy az emberek mennyire nem szeretik ezt a csemegét. Sőt még azt is mandják, hogy túlságosan bűdös.

Nem csoda, hogy le van lombozódva szegény. Vigasztalásul kérjünk tőle egy keveset, abból a mennyi csemegéből.

Szívesen áll rendelkezésünkre, mikor megdöbbenve tapasztalja, hogy elfagyott a sara a kajakészítéshez (és ez még csak az első hazzávaló). Naná, hogy ránk





esett a választás, mi szerezzük be a sarat. A mocsárba vezető utat, azonban előbb ki kell világítani. A kisállat-kereskedésben minden hozzávalót megtalálunk. Egy kis kombinációs készséggel hamar ki tudjuk világítani a csatornát.

A mocsárban természetesen rengeteg a sár, csak éppen megszerezni nehéz. Majdnem olyan kemény, mint a Discworld-ben a matricát elszedni az utcagyerektől. Ha már itt vagyunk nézzünk be ismét a mókamesterhez és csináltassunk vele néhány bűzbombát. A továbbiakban már nem sok varázslónak lesz kedve visszatérni a versengésbe. Frissen szerzett varázskönyvünkkel kápráztassuk el a királyt, ha elég kitaróak vagyunk megkapjuk az állást.

Most már a kastélyba is beengednek, hálá a belépőkártyáknak. A kastély udvarán a fiatal herceg gyakoriatozik a borsókőpőjével. A kitömött nyuszikat és az udvari varázslókat már egészen jól el tudja találni. Néhány becsületsértés után sikerült kipuhatolnunk a kölyöktől, mit is szeretne legjobban. Egy valódi kard az, ami boldoggá tudná tenni. A többi telbukkáno legenda beszélt valamit egy valódi kardról, de azt csak olyanok húzhatják ki, akik királyi vérből származnak. Egyelőre ne foglalkozunk a mendemondákkal, inkább jelentkezzünk a királynál eligazításra.

Első feladatunk nem igazán méltó a munkakörünkhöz. Egy síró kisbabát kell elaltatnunk. Ezt mondani könnyebb mint megcsinálni, de azért valahogy majd



csak sikerül. Először is ékeljük ki a bölcst, szegény baba már biztosan tengeribeteg a sok ringástól. Az üvöltést csak nem akarja abba hagyni, más módszerhez kell folyamodnunk. A király szerint a hercegnő mindig is le tudta csendesíteni a kicsit. Egy a bökkenő, a hercegnő mélyen alszik és semmilyen

hangkeltő eszközzel nem lehet telebreszteni. Kavarjunk vissza a mocsárba és váltunk tel az éppen szolgálatban levő Tó Hölgyét! A szigeten található az a híres-neves kard, amire a kis herceg olyan nagyon vágyakozik. Jelenlegi állapotunkban nem tudjuk kihúzni a kardot, menjünk inkább el a városba, hogy valaki fensége-sebbé tegye a külsőnket.

Erre a célra a tetováló szalon tulajdonosa kiválóan alkalmas. A baj csak az, hogy az ebédideje pontosan két óráig tart. Az étterem órája meg kettő előtt pár perccel állt meg. A megoldás itt is rop-pant egyszerű, be kell indítani az órát. A mester díj-szabása elég borsos, 400 ruppót kér egy tetoválásért. Ez nekünk nagyon sok. Szerencsére megláttuk a talon a hirdetés: minden 1000. vendég ingyen jöhet. Mivel mi pont a 999. helyen vagyunk nincs más dolgunk, mint beszervezni valami balekot.

Ez is sikerült, most már vihetjük a kardot a hercegnek. A királykisasszony telebresztése innentől kezdve már csak azon múlik, mesélték e nekünk kiskorunkban. A lány szerint az elalvást nagyban elő fogja segíteni egy nyalóka. A baba ezzel ellen-

tétes nézeteket vall, kivágja az ablakon az édességet. Ez az ötlet nem vált be. Kiskorunkra visszaemlékezve telidézünk, hogy minket egy téher tolyékony valamivel altattak el, talán most is hatékony lenne.

Végre csend van a kastélyban. A király is nyugod-

tabbnak látszik, meg is engedi, hogy meglátogassuk a kincseskamráját. Az előző részből megismert két zsoldos démon most is az utunkat állja. Cselezzük ki őket egy jó kis banánoktáttal és keressünk egy másik bejáratot a kincsekhez! Segítségképpen emlékezzünk vissza, mikor láttuk utoljára a kiskölyköket! A mucusade-del a kalapunkban bátran visszatérhetünk Calypso házához. Hát ez a mi formánk! Egy csapat kalóz elrabolt minket, oly közel a célhoz. Nincs mit tenni, folytatni kell a kalandot a tengeren.

Hogyan szökjünk meg vérszomjas kalózek markából?

Egy hajófenékben térünk magunkhoz, odaláncolva egy másik togolyhoz. A kalózkapitány kaján mosollyal ecseteli a kivégzésünk különböző módszereit. Addig is hasznossá kell tennünk magunkat, az idő alatt míg életben vagyunk át kell vennünk a tragikus hirtelenséggel elhunyt hajósinas szerepét. Kezdjük mindjárt a nagy-takarítást a kapitány szobájában! A kitömött papagájai közül tegyünk el egy darabot, talán jó lesz még valamire.

A hajónaplót ne mozdítsuk el, nem akarunk gyanút kelteni! Az viszont nem ti-



los, hogy átlapozzuk. A könyv végén találunk egy képeslapot az egyik leghíresebb kalózkikötőről, ami most is az úticélunk. A hajón dolgozó kalózek közül nem mindenki ellenséges velünk. Az egyik matróz még a napszemüvegét is hajlandó elcserélni velünk.

A tenékben rabaskodó izomagyú bárbar meglepő módon tart magánál egy hegesztőpisztolyt. Persze nem szívesen adta kölcsön, de rábeszélő-képességünk latbavetése nem volt eredménytelen. Láto-gassuk meg ezek után a bárka kormányosát! A kor követelményeinek megfelelően már itt is papagáj irányítja a hajót. Egy gyors cserével azonban cseréljük ki egy hibás Pentium processzoros robotpa-pagájra. E tranzakció eredményeképpen a hajó irányt változtatott. Dolgunk végeztével dőlünk le egy kis pihenésre, az árboc tövében Felébredésünkkor meglepve tapasztaljuk, hogy még mindig a nyílt

tengeren hajókázunk. Valami nagyon nincs rendben.

Már rég vissza kellett volna érünk a városba. A kormányos gyanakodva méregetett minket. Szerinte valami hiba lehet a papagájjal, mivel pont az ellenkező irányba tart, mint ahogy azt jelzi. Még szerencse, hogy a megfigyelő az árboc-kosárban időben észrevette a tévedést, így korrigálni tudták az útirányt.

Új tervet kell kieszelnünk! Másszunk fel az árboc tetejére és ragasszuk fel az ör messzelátója elé a képeslapot! Most már csak azt az átkozott mucusade-et kellene megtalální! A hajó kincseskamráját egy hatalmas lánc tartja biztonságban. Ez még nem is lenne olyan nagy baj, de akárhányszor nekifogunk a hegesztőpisztollyal szabaddá tenni az utat, a kapitányt pont akkor eszi oda a fene. Az egyik kalóz figyelmetlenségéből eredő baleset után már nem lesz gond rögzíteni a kapitány ajtáját. Most jöjjön ki ha tud!

Az üvegünk ott várt minket épségben. Most már tényleg megérdemeltük a pihenést. Furcsa hangra ébredtünk fel. Az egész fedélzet üres volt, csak egy böhöm fregatt vett célba minket a jobb oldali ágyúsróval. Csak lesz annyi eszük, hogy nem lőnek le egy ártatlan varázslót?!

Nem volt. Hajótörést szenvedtünk...

Hogyan jussunk ki élve egy majdnem lakatlan szigetről?

Pechünkre az összes eddig összegyűjtött tárgyunk odaveszett a hullámsírba. Már éppen kezdtünk kétségbeesni a hajtóanyagot illetően, mikor a part távolabbi részén megpillantottuk az ismerős üveget. A rohanás azonban hiábavaló volt, egy szakadt guberáló megelőzte minket.

Hiába volt minden fenyegetés és rábeszélés, nem volt hajlandó visszazolgáltatni jogos tulajdonunkat. Elhatároztuk, hogy ezért a pimaszságáért kegyetlenül meg fog lakolni.

Beljebb a dzsungelben ismét találkozhatunk a kis barátunkkal, aki a fennakadt luflijáért cserébe egy kagylóritkaságot ad nekünk. Ezzel, a törölközővel és az ásóval egyszerű csapdát állíthatunk a kis szemétnak. A móka végén ne felejtsük el a fejére lődni a kocsliját, az adja meg a bosszú ízét.



désben seftelő árus 3 buznyákért hajlandó adni egy kis anyagot, amivel fel tudnánk javítani egy kicsit a kávé.

A pénz megszerzéséhez azonban meg kell döntenünk a 10 cm-es álomhatárt a limbóversenyen. A bírák igen szigorú szemmel lesik a szabályos versenyt. Talán nem ártana valamivel elterelni a figyelmüket? Erre nagyszerűen alkalmas a szigeten található kínzógép. Hozzuk működésbe és kihasználva a bírák nem oda figyelését, döntjük meg a világrekordot.

A dzsinn az utolsó kívánságunkat már gond nélkül teljesítette, simán elteleportált minket Calypso házához...

Hogyan kavarjuk úgy az eseményeket, hogy ne legyen gond kitalálni mi is legyen a Simon 3 sztorija?

Calypso házána szörnyű hírek fogadtak. Alix-t, az öreg unokáját elrabolták a gargoyle-ok. Az igazság szerint nekünk kellene megkeresni és kiszabadítani, de nekünk éppen indul a menetrendszerű szekrényünk. Be is szállunk, de a ravasz mágus kiszedett egy fontos alkatrészt, így mégiscsak el kell indulni és kiszabadítani a lányt. Hiába ilyenek ezek a nők, mindig csak a bajunk van velük.

Az utazás nem egészen úgy sült el ahogy terveztük, talán ez az oka hogy bezártak minket a börtönbe. Egy topasztalt kalandozónak azonban nem jelenthet gondot a kiszabadulás. Az ajtó kinyitása után egy másik Simon-ba botlunk. Szerinte nincs idő a kérdezősködésre, teleportáljuk el magunkat valami biztonság-



gos helyre. A goblin tábor mellett materializálódunk. Egyelőre ne bolygassuk őket, nézzünk inkább körül a vulkán környékén. Az elhagyatott kunyhóban egy csapat szerepjátékos kapcsolódik ki a kedvenc játékuikkal. Azt képzelik, hogy a modern világban élnek és ezt próbálják meg több kevesebb sikerrel átélni. Csapoljuk meg a szódakészítőt és nézzünk be a sötét erdőbe. Itt rögtön a kis barátunkba botlunk, aki igencsak megéhezett a hosszú út alatt.



A boszorkányok barlangjában három szerencsétlen öregasszony próbálja megcsinálni a varázslatát. Sajnos mindegyiknek van egy kis testi hibája: az egyik majdnem vak, a másik majdnem süket, a harmadiknak pedig egy kocsmai verekedés során kiverték a fogait. Valahogy segítenünk kell rajtuk, csak akkor tudják elkészíteni a kutyává változtató varázssítált.

A vulkán peremén található növény latin neve Kajalus Macskusz, gondolom több magyarázatot nem igényel az eset. A táborban mentjük meg a rab elf lelkivilágát, szerezzünk neki egy kis kölnivizet, lehetőleg Amerige-t. A kockázó öröket ugrasszuk össze és máris nagyobb eséllyel indulhatunk kalandozni. Miután legyőztük az egyik főellenséget a jutalommal vonulunk be Sordid erdőjébe.

Itt csak egy éles szemű, kifinomult halású és remek szaglászú biztonsági őr eszén kell túljárnunk. Ne felejtjük el, hogy a sötétben bármit viselhetünk, az nem rontja a varázsló Image-t. Az időág megszerzése után juttassuk saját magunkat biztonságba és próbáljunk meg kijutni a kastélyból. Ez sajnos nem igazán sikerült, mivel a gonosz varázslóinas elkapott. Minket ért az a megtisztelő feladat, hogy kihozzuk Sordid-ot a sírtól, akarom mon-

Itt kellemetlen meglepetés ér minket. Sordid gonosz terve sikerült, a lelkünk átkerült az ő szörny testébe. Végzőra megérkezik Calypso is, aki a hamis Simon-t küldte vissza a jelenbe. Minket meg bekötözt a szájjal kivitték a földre és kalodába zártak. Most tehát ott ülünk a városban és a z o n gondolkozunk, hogy miként szabadulunk ki ebből a csávából és mit csinálhat az álsimon most a mi világunkba...

Ezekre a kérdésekre

m á r csak a Simon the Sorcerer 3-ból kaphatunk választ. Mit mondjak emberek, ez valami baromli jó játék volt. Az eleje egy kicsit vontatottan indult, de a végére belendültek az események. Imádom az ilyen nyitott végű kalandjátékokat. Nagyon remélem, hogy nem kell másfél

évet várni a folytatásra. Az Adventure Soft igazi minőségi munkát végzett. Egy-két poén ismerős volt más kalandjátékokból, de ez semmit nem von le az értékéből.

Végre a nehézsége is megfelelő volt, nem a movie részekre fektették a fő hangsúlyt. Szerintem idén ez a második olyan kalandjáték ami megveri a Full Throttle-t. Ez kell a játékosoknak, nem az automatikus végigjátszás opció. Egy valami azért nem volt elég jó. Bekapcsolt hang mellett nem lehet a szöveget kilírni a képernyőre. A kettő együtt sokkal jobb lett volna, remélem a harmadik részt már ezzel a technikával fogják megcsinálni.

Tudom, hogy aki csak e leírás alapján szeretné végigjátszani a játékot, most egy kicsit ideges. Ugyanis nem igazán fog menni. Helyhiány, no meg merő gonoszsgából nem írtam le minden nehéz részt, bár néhol tettem homályos utalásokat. Végzetes elakadás esetén a Simon2 jellegű leveleket a GURU címére várom. Kiscserkész becsület szavamra gyorsan fogok rá válaszolni. Az idő alatt amíg megérkezik a válasz, lehet egy kicsit gondolkodni és kombinálni. Nagy élményt jelent egyedül végigvinni egy ilyen nehéz játékot.

Ajánlom mindazoknak akik szeretik a kemény kihívásokat, de nem akarnak egy Discworld kaliberű adventure játékkal mérgetlődni.

Mocsy



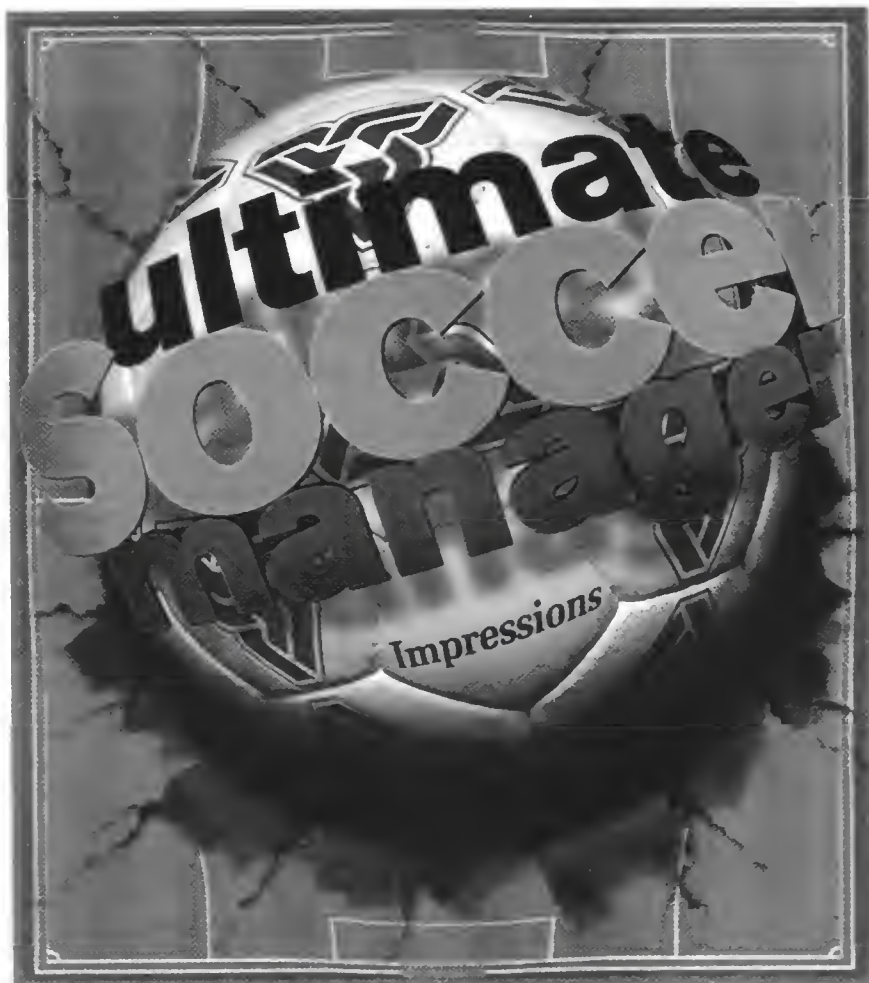
dani a pokolból. Szegény Sordid éppen egy nagy halom zabpehely kellős közepén ül és a drága jó mamája tömi belé a sok finom hamit. Ezt a sorsot azért ő sem érdemli meg. Gyorsan lóglunk meg vele és térjünk vissza a várba.



A rendszerváltás óta a menedzserség is telkerült a divatszakkok listájára, lelökve onnan az addig igen népszerű vájár és vasöntő szakmákat. Persze menedzselni sok mindent lehet, például egy meztelelenség-telep nyálkaosztályát, vagy pedig a GURU magazin postázási- és csomagküldési szekcióját (Shoebaron). Azonban most egy egykoron Magyarországon is ismert és magas tonkon űzött sportmenedzserei lehetünk, mégpedig a tocijátéké. Hogy mi is ez, azt mindenki nézze ki egy lexikonból, én most ennek a game-nak a specialitásait togom kielemezni legjobb tudásom szerint.

Nem vagyok a manager programok elkötelezett híve, ezért kíváncsian nyomtam be az egyes adathordozót az Amiga erre a célra kiképzett nyílásába. Az ilyenkor szokásos kerregés után, az ilyenkor szokásos dolgokat tapasztaljuk, mégpedig logót látunk és zenét hallunk, s miután ezeket Noé elnyomá az vala egérnek gombjával, látásban látá az csodálatos stáblistát, mely mögött a tocijáték egy jellemző jelenete vala. S Noé úgy cselekedé, ahogy azt a telesége megparancsolá neki, így vala egérnyomás által megjelent neki a "Start new game" és a "Load old game" telirat.

Persze mi új játékot tognak kezdeni, hiszen most az a célravezető. A tetszólítás így a következő: **Select your team!** Itt nem kevesebb, mint 119 előre elkészített csapat közül választhatunk. A poén az, hogy a csapatokat editálhatjuk is (Edit), így bármilyen erősségű teammel indulhatunk lokális karrierünkben. A csapatok az Angolországbeli csoportok szerint vannak



KP – keeping – labdatartás
TA – tackling – szerelés
PS – passing – passzolás
SH – shooting – lövési pontosság

mogatja). Ha ezzel megvagyunk, akkor az induló tőkénket (Starling Cash) jelölhetjük meg, a legjobb választás az 5.000.000£.



OAKWELL GROUND										26
▼ MAD DOG SC										0
^ CHARLTON ATHLET 0										
PAUSE										R << X4 >> SUBS
2 LIDDELL										
KP	TK	PS	SH	PC	FIT	PF				
17	24	48	59	64	100	--				
NORM					M2M					
UP					LEFT					
BACK					RIGHT					
1 CHEATER										

osztályozva, a legjobb a premiership, utána az osztályok (division) egytől háromig, legvégül pedig a Hungary NB1-es színvonalbeli conference. Editálásnál megadhatjuk a klub, a manager és a játékosok nevét, a játékosoknál azonban jóval több dolgot is birizgálhatunk, melyek a következők:

PC – pace – gyorsaság
FT – fitness – erőnlét
AGE – AGE – életkor

A tulajdonságok 0-tól 99-ig vehetnek tel értéket, az AGE kivételével, aminek a limitje 18-40 (a serdülőket és a Puskás Öcsiket az Impressions úgy látszik nem tá-

Mielőtt elkezdenénk menedzserskedni, az írók figyelmeztetnek bennünket, hogy ez egy tantáziajáték és semmilyen kapcsolata nincs semmiféle valós klubbal, illetve játékosal. Remélem nem szólok később, hogy szükség van egy üres, formázott lemezre Save Disk gyanánt.

S Noé megpillantá az vala Main Screen nevű képet, melyet az úr szent elektronsugara vetíte a képernyőre. A földi született bűnösök lényegében innen intézhetik ügyeiket, kérhetnek pénzt a bankból, trenírozhatják kedvenceiket stb. Menjünk csak szép sorjában.

The Chairman's Office

Ez az elnöki iroda, melyhez az elnököt mellékeltek. Poénképpen kapcsolgathatjuk a villanyt, vagy rálehelhetünk a virágra, de vonnak ennél jobb dolgok is (nácsöl, young naked chicks...).

Mez: hirdető és szponzorok

Lássuk az aktuális hirdetőket (advertisers).

Number: mennyi táblát toglal

Account: ár
Period: hány alkalommal kéri
Per Week: mennyit tejelnek egy héten
X Board Unoccupied: szabad helyek száma

Jegy a kézben

Itt megadhatjuk azt, hogy mennyibe kerüljenek a jegyek. Kezdetben csak terraszos állóhelyek (terraces) és ülőhelyek (seating) vannak. A grafikonot meglesve



felmérhetjük a látogatottságot (attendance) és az ebből származó jövedelmet (Income) (weekly – hetenkénti, season – szezon, attendance (alul) – összes).

Ablak: a terület kihasználása

Stands: nézők
Commercial: kereskedelem
Catering: ételmezés
Parking/Roads: parkoló és út

Alul bonthatunk épületet (Demolish Building) és az egyes fenntartási költségeket (Maintain) kísérelhetjük figyelemmel. Az itt található dolgok:

Felső sor: teljes fenntartási költség
Percentage to Pay: a kifizetett pénz százalékban
Amount You are Paying: mennyi összeget fizetünk

Stands: Itt építhetünk új lelátókat az égtájakat választva. Van itt terraces, seating meg covers (ezzel tudjuk befedni a lelátót). Egyszerre nem építhetünk mindenhol, ugyanis egy működő lelátónak kell maradnia, de szerintem hagyjunk legalább kettőt (1 lelátó = kevesebb ember = kevesebb pénz!).

The Manager's Office

Itt székelünk (nem úgy) mi. Van faxgépünk, fiókjaink (sexújságok tárolására), na meg egy telefonunk.

Fax Machine: játékos vétel-eladás a következők szerint:

Transfer List: ez a játékospiac listája. Ide kerülnek fel az eladó játékosok. Megnézhető a név (name), életkor (age) és a klub, amelyik árulja a fickót. Alul a Stat-sra nyomva a szokásos statisztika jön elő. A bal gombra grafikon formába (jobbban összehasonlítható), amit a jobb gombbal lehet visszacsínálni számadatokra.

A Transfer/Sell-nél megszabadulhatunk nemkívánatos embereinktől. A Transfer/Sell/View menüi:

New Contract: új szerződés

Transfer/Remove List: felírjuk/kihúzzuk az eladási listáról a rabsz... izé, a focistát. Itt meg kell adnunk az értékét és végül a Set-tel véglegesítjük elhatározásunkat. (Ha kell egy klubnak, akkor ők majd értesítenek minket.) Ezt egyébként a Sell/List-Unlist parancsaival is megtehetjük. A Fast Sell opcióval azonnal, de áron alul adhatjuk el emberünket (pl. 73.000£ -> 42.000£).

A Faxgép/Arrange Friendlies menünél kihívhatunk barátságos mérkőzésre egy másik klubot. 2 hétre 4 dátumunk van, a klub kiválasztása után oda clickeljük, amikor akarjuk a mérkőzést (nem biztos, hogy az ellenek is jó). Have Rejected választásnál nem, have acceptednél viszont elfogadja a kihívást.

Végül az Approach Player-nél közvetlenül is megkereshetünk játékosokat (a Transfer List-et megkerülve).

A fiókokban a kartotékok (játékos, klub, menedzser, egyéb) találhatóak, ezeket egyébként egymásból is elérhetjük.

Most kapcsoljuk be SONY TV-nket, sajna csak a teletext fogható rajta. A menük:

Fixtures: ki játszik kiivel és mikor (Pisti, Man-ci, este 10). A Felső < és > vel lapozhatunk

Results: eredmények

Tables: ponttáblázatok (lapozás a képernyőre click-kel)

Form: az öt osztály (munkásparaszt-értelmiségi + 2 szabadonválasztott) felállása

Telefonunk a következőkre hivatott (az aktuális meccsre vonatkozólag):

Valuation: az ember ára (Isaura nincs).
Transfer: itt tehetünk többek között szerződési ajánlatot.

Approach: ajánlattevés. Ezen belül:
Contract: hány évre szóljon a szerződés
Wages: a fickóvics bére
Incentive: prémium (ösztönzési összeg)

A The Player Wants-nál a játékos óháját láthatjuk, a You Offer-nél pedig mi tehetünk egy ajánlatot (nysgm).

Az OK-kal szerződött(he)tjük a futballistát.



Rig Match: bundázás. Felajánlhatunk egy bizonyos összeget arra, hogy az ellentél hagyjon minket nyerni. (Nekem ezt a korrekt és sportszerű ajánlatot sohasem tagadták el (They refuse to cooperative).)

Offer "Bung": kedvezményes eljárást ajánlhatunk tel a játékaspiacra. Ha OK, akkor Thanks..., ha nem, akkor They Want More.

Place Bet: fogadhatunk a meccs kimenetelére. (Valószínűsége a nyerés/döntetlen-vesztésnek.)

Answer Phone: a kapott telefonok.

Végére maradtak a táblázat cettlijei, ezeken a meccseink (barátságos/kupa) dátumai (Fixture List) és az aktuális csapatunk (Team List) információi olvashatóak.

Menjünk most át a bankba. Bal oldalon látható a bankszámlánk:

Balance: egyenleg

Overdraft Limit: Fedezet nélküli túlköltség

Cash Available: a rendelkezésre álló készpénz

Deposit Account: bankszámlán levő pénz

A következő dalgakat tudjuk beállítani:

Apply for Loan: kölcsönhöz folyamodás

Repay Loan: kölcsön visszatérítés

Overdraft Limit: lásd lent

View Accounts: heti/évi elszámolások



A Deposit Account-nál a kamatlábat (Interest Rate), valamint a pénz be-kivételét láthatjuk.

Most jöjjön mindenek középpontja, a toci pálya (Match Day Options). Itt van a csapattalista felállással, játékosokkal (hosszú labdák/passzok, finom/normál/kegyetlen szerelések, óvatos/távol/közel lövések) és a szent Start Match gomb is, amivel lényegében elkezdhetünk toci(zat)ni. A meccset a Kick Off-tal kezdjük, ráclikkkel kiválaszthatunk egy embert (sajátot irányíthatunk (csak szában) is),



gyorsíthatjuk/lassíthatjuk az időt és cserélhetünk (Subs) is. A mérkőzés végén (a népszerűség árka) még meg kell válaszolnunk az újságírói kérdéseket is!

Facistáinkat a Training Ground-on izaszthatjuk meg a jobb eredmény elérése érdekében.

Current/Available Coaches: aktuális/rendekezésre álló edzők és specialitásaik.

Az Inj a sérülések, az Ast pedig a tanácskérés gombja.

található meg a játékalás mentés ikonja is.



Nos igen, az értékelés: nekem teccik, de nem írok most összehasonlító elemzést. Jól kezelhető szép programot kínál nek Impressionsek, a zene is pont jó háttérzenének. A lehetőségeket sem bonyolították túl, és ez kezdő managereknek vanzó is lehet. Hátránya talán a sok töltögetés, mert szerintem 1MB RAM-ba beletért volna néhány állandó képernyő, de azért nem túl vesztes a töltési idő, az animációt bekapcsolva pedig sok poén dalgot tedezhetünk fel. Nos, rajta hát, managerjelöltek, itt a lehetőség a csúcsra emelni az Örök Vesztes SC-t!

M.D.Jan

A területen látható többi építmény (Small Shop, Cafe, Programme Stand, Bar) a kereskedelmi részt szolgálja a programban. Egyes áruk nevére klikkelve grafikát nézegethetünk, ahol felül az eladott darabszám, alul az ebből származó nyereség, legalul pedig az egy darabon levő nyereség (ez lehet negatív is!) kapott helyet.

Legvégülre hagytam a jobb gombra megjelenő kis menüképernyőt, ahol minden fontosabb hely elérhető, valamint itt



Campaign

II

Háború – Államok vagy társadalmi csapatok között hadseregekkel vívott tegyveres harc. /Magyar értelmező kézi-szótár/

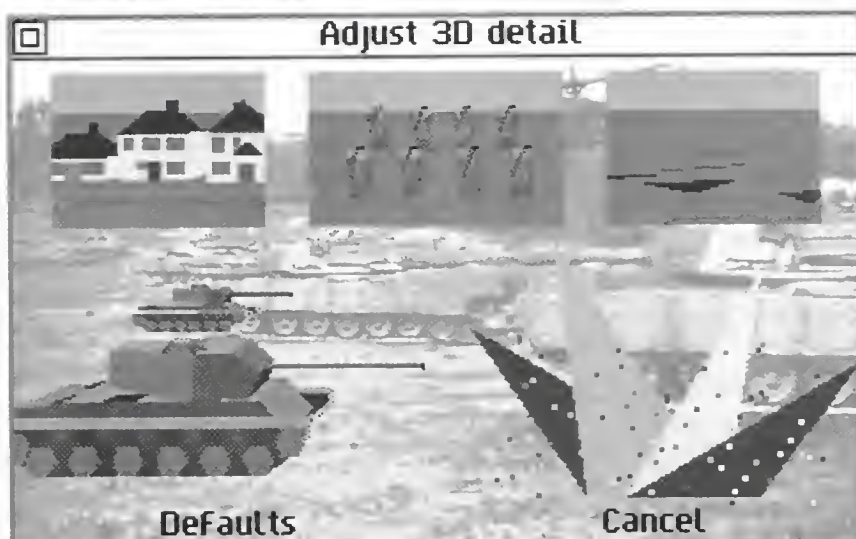
Nyilván minden játékosnak megvan a maga kedvenc műtája, amellyel átfedten képes eltölteni szabad óráit. Ugyanakkor ismeri azokat a kategóriákat is, amiket nagy ívben elkerül. A Campaign II két műtajt ötvöz egyé, és ezen műtajok kedvelői tapasztalataim szerint általában nem azonos táborban találhatók. Persze itt nem a nagyvisnyői táborra gondolk, ahol aztán minden játéksztlus rajangái együtt váltak.

A hadviseléssel stratégiai és szimulációs oldalról szaktunk gépünk előtt találkozni, de ebben a játékban mindkettővel egyszerre. A Campaign II-ben a játékos több lépcsőben eljuthat a stratégiai döntések meghozatalától egészen a technikai kivitelezés legapróbb mozzanatáig.

A hadászati térkép mellett eldönthetőek az egyes hadseregek, zászlóaljok, vagy akár még az egyes szakaszok mozgulatai is. Ez a legfelső stratégiai szint. Egy összeütközés esetén maradhatunk a tábornoki székben a jelentések hallgatva és értékelve, de mehetünk lejjebb a hadászati harcálláspontjára is, közvetlen utasításokkal ellátni a szakaszokat. Ha még

irányíthatjuk, a többi döntést helyettesünkre bízva.

Akinek pedig kedve van a tábornok hivatása felé emelkedni, katonai konfliktusokat hozhat létre azok színterével együtt. (Azt hiszem itt megoszlik a szerep a teremtő és a politikusok között.)

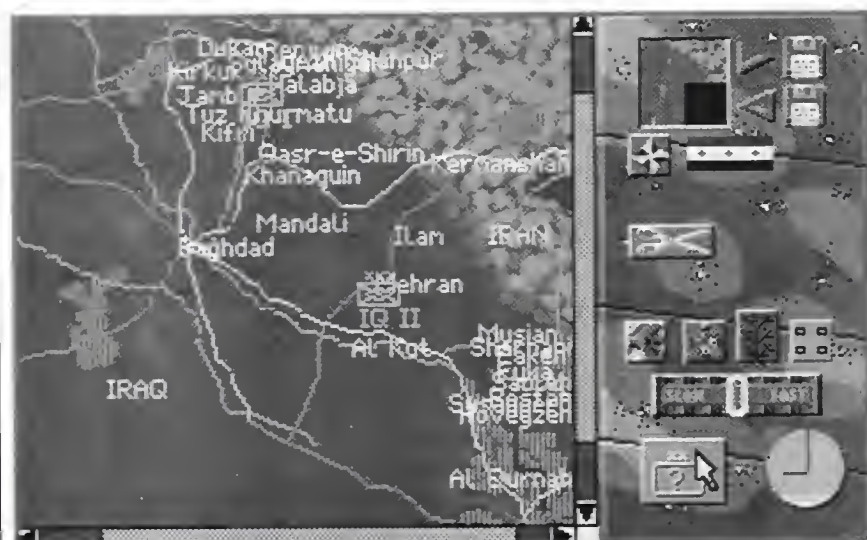


ezen a szinten is tarr bennünk a tettvőgy, akkor irány a szakaszvezetők helye, ahonnan az adott technikai eszközt közvetlenül

Bár a játékkal követhető 1945-1999 közötti időszak nincs híján a tömegpusztító eszközöknek, a napjainkban is legnagyobb szerephez jutó szárazföldi, elsősorban páncélazott harci eszközök képezik hadműveleteink arzenálját. Ezen eszközök száma 130-ra tehető a játékban.

A két szemben álló fél a Blue side (NA-TO), ill. a Red side (VSZ). Mindkettőnek egyedi nemzetiséget is adhatunk a világ – néhány kivételtől eltekintve – valamennyi hadsereget fenntartó országa közül. A két oldal közötti fő különbséget az alkalmazható arzenál jelenti. Gondolom több magyarázatra nem szorul.

A játékhoz több valós harci helyzetet mellékeltek. Többek között az 1962-es Vietnami háborút, valamint a 1991-es Sivatagi Viharba költözhettek Schwarzkopf tábornok, illetve Hussein generalissimus egyenruhájába.





Ha sikerült kedvet csinálnom egy kis hadakazáshoz, akkor lássuk hogyan néz ki mindez a szimulált gyakorlatban.

Az álló ikonnal válthatunk a szerkesztő menüre, ahol mindjárt megismerkedünk a térképpel. A gépet lap ikon segítségével megtekinthetjük a kartográfiai adatokat, valamint be is állíthatjuk a következőket: dátum, idő, éghajlat, a térkép neve, felbontás 25 km²-től 3200 km²-ig. Az évszámra csak annyit, hogy 1945-ben még nem használhatunk helikoptereket és 1968-ig nem áll rendelkezésre gépesített légvédelem. A térkép szerkesztésére nem is vesztegetem a sarakat, mivel teljesen egyértelmű, a NATO embléma, ill. a vörös csillag kivételével. Az ezzel kijelölt terület elfoglalása lesz a célja a megfelelő oldalnak. Amennyiben ezt a megjelölést nem használjuk, akkor a végső cél a másik oldal megsemmisítése vagy kapitulációja. A térkép elemeit mindig abban a nagytípusi fokozatban kapjuk vissza változtatlanul, amelyben megrajzoltuk. Ha például a legkisebb nagytípus mellett készítjük a térképet, akkor nagytípusok a körvonalak eldurvulnak, szögletesek lesznek. Ha a legnagyobb nagytípusban szerkesztünk, akkor nagyobb lesz a térkép információtartalma, ugyanakkor lassabban is frissíti azt a gép. A térkép részletességét gépünk szabad memóriája szabja meg, amit az információ ablakban figyelemmel kísérhetünk.

Innen a tank ikonnal léphetünk a seereg szerkesztéséhez. A hadtesteket jelképező piktogramok hierarchikus telepítését nem árt tanulmányozni, hiszen sok információt nyújtanak anélkül is, hogy részletes struktúrájukat meg kellene nézni. Hierarchikus csoportosításuk a támb fölötti jelzés alapján a következő:

- XXX – hadsereg (army)
- XX – hadosztály (division)
- X – ezred/dandár (regiment/brigade)
- II – zászlóalj (battalion)
- szakasz (platoon)

Természetesen minél feljebb haladunk, annál több alsóbb egységből álló egészt kapunk. A rendelkezésre álló alap zászlóaljak a következők:

	Infantry - Gyalogság
	Cavalry - Lovasság
	Armour - Páncélos
	Mechanized infantry - Gépesített gyalogság
	Air defence - Légvédelem
	Self Propelled Artillery - Önjáró tüzérség
	Aviation - Légierő
	Regiment / Brigade - Ezred / Dandár
	Brigade Armour - Páncélos dandár
	Regiment Mech. Inf. - Gépesített gyalogezerd
	Division Mech. Inf. - Gépesített hadosztály
	Army - Hadsereg

Hadseregünk alkotóelemeit egyszerűen felpakolhatjuk a térképre, a jobb alsó sarak két ikonjával pedig másolhatjuk őket. A másolásnak az alap hadtestekkel nem lenne jelentősége, ám minden csoportot külön-külön módosíthatunk az olló ikonnal.

A hadtest struktúráján legkisebb egységként egy zászlóaljat kell kiválasztanunk az ollóval. Ilyenkor megjelennek a behelyettesíthető zászlóaljak vagy harci járművek. Itt is van lehetőség kivágásra, beillesztésre. A hierarchia csúcsán álló piktogramot kiválasztva, a NAME menüponttal el is nevezhetjük a hadtestet. A név természetesen szerepelni fog a fő stratégiai térképen is, megkönnyítve a csoportok azonosítását.

A beillesztések legalsó eleme a szakasz. A kiválasztott harceszközökre cserélődnek a kijelölt szakasz és az alatta lévő. Egy zászlóaljon belül kötött a szakasz harcászati besorolása. Nem állhat egy zászlóaljból pl. gépesített légvédelmi szakasz és légierő szakasz.

Az üzemanyag, lőszer és élelmiszer utánpótlást biztosító egységek nem módosíthatók.

A hadtestek elhelyezését természetesen mindkét oldalon el kell végezzük. A kettő között a NATO, ill. VSZ jelzéssel lehet váltani. A zászlóra klikkelve pedig a nemzetek között válogathatunk.

Az áthúzott órával térünk vissza a stratégiai térképre, ahol már indulhat is a máka. Természetesen a térképet menthetjük, tálthatjuk, de ezt mindenki meg fogja találni. Talán csak annyit jegyeznék meg, hogy a directory ablak legalsó sárában kell állni a pointernek, mikor a térkép nevét beírjuk. Ha szükséges, még az intro lemezen is elfér néhány térkép.

A térképen a bal gombbal választhatunk ki egy hadtestet. A jobb gombbal





ezután egy célterületet jelölhetünk ki neki, illetve ha a célterület látávalan belül van, akkor rögtön tűz alá is vehetjük. A kijelölt hadtest struktúráját is megismerhetjük és felállításának farmáját megadhatjuk. Az idő múlását a napóraszerűséggel befolyásolhatjuk, a valós és gyorsított idők között. A gyorsítás mértékére a feletre elhelyezkedő csúszka van befolyással.

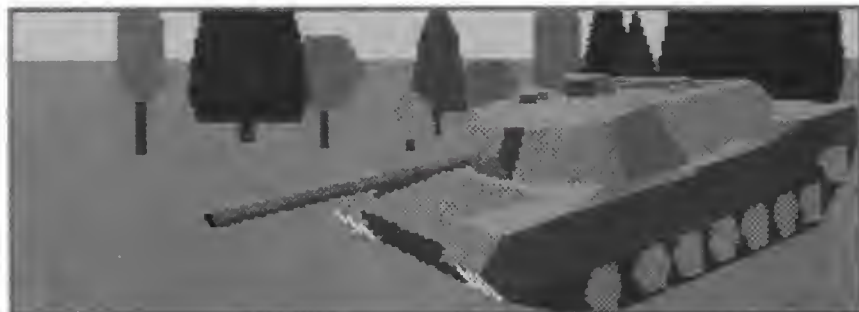
A zászlóaljnál nagyobb egységeket kétféleképpen kezelhetjük. Ha a térkép alyan nagyítási fázisban van amikor a hadtest egységei különállnak a hadtest piktogramja körül elhelyezkedve, akkor minden egyes zászlóaljat külön irányíthatunk, harcba egymástól függetlenül becsatkozhatnak. A hadtest mozgatóásával pedig egy bizonyos területen ugyan szétoszóródva, de mindet mozgathatjuk. Más a helyzet amikor a térképen csak egyetlen piktogramként jelenik meg például egy páncélos hadosztály. Az irányítása teljesen egységes, a zászlóaljakat külön nem utasíthatjuk. Harcba szállni pedig egységesen lehet. Ennek nagy előnyét majd a manuális harcnál fogjuk látni. Ilyenkor lehetőség van a hadosztály különböző harcászati besorolású erőinek együttes, összehangolt működésére.

Az utóbbi esetből a térkép nagyításával léphetünk az előbb említetthez.

A folyókon keresztüljutni az utak mentén lehet. Ha egy több zászlóaljból álló egységet akarunk átjuttatni a folyón, ne alyan léptékben tegyük, amikor külön látószöveg, mert sokáig fognak kóvályogni a

vízparton. A tá, ill. tenger partján fekvő városokat a víz felől is támadhatjuk, ilyenkor partraszállást hajtanak végre zsoldosaink vagy éppen sorkatonaik.

Az utánpótlás raktárakon áthaladva automatikusan feltöltődnek a készletek,



amelyek állapotát a struktúrában láthatjuk. Érdekes harci helyzet előtt ellenőrizni, mert egy lőszer nélküli hadsereg könnyen fémhulladék temetővé válhat.

Miután megismerkedtünk a felső vezetés feladataival, induljunk arra amerről a láncolatok csörgését hallani. A harc kezdetekkor megismerhetjük a csataterre vanuló erők mennyiségét és asztályát. Amennyiben az átfogó gondolatok hível vagyunk és nem akarunk a részletekkel bajlódni, akkor válasszuk az automatikus harcot, és egyből megtekinthetjük a csataterrel levanuló erők mennyiségét.

Ha tákéletességre törekszünk vagy éppen sorsdöntő ütközetre kerül sor, akkor

maradjunk a csata manuális lebonyolításánál és máris megérkezünk a harcászati térképhez. Itt kis zászlócskák jelzik az egyes szakaszokat. A szakaszokat kiválasztva a szakaszvezető harci eszköze kékre vált, majd a jobb gombbal egy haladási irányt adhatunk meg számára. A térkép legalsó vonalára küldve őket visszavanul a szakasz.

Mindenek előtt tekintsük át a képernyő jobb oldalát. Az órát már mindenki jól ismeri, nem annyira a sebesen távozó angol úriember alakját. Ez a visszavanulás. Érdekes akkor is használni, ha jobban állunk az ellenségnél, mégsem engedhetünk meg veszteségeket. A szakaszokat mindenképpen vanjuk ki a harcterről mielőtt visszavanulunk, ugyanis aki ott ma-

rad az elveszett. Nézzhetjük őket a hírekben, a hadifoglyokról szóló tudósításban.

Valamivel ez alatt találhatjuk meg a harcterre vonatkozó beállítások ikonját. Itt állíthatjuk be azt, hogy mennyire mélyen kívánunk részt venni az ütközet technikai lebonyolításában, melyek azok a feladatok, amelyeket nem bízunk másra. Nézzük mindjárt a felső sor négy ikonját, melyeket automata és manuális beállításba helyezhetünk.

1. az erősítés szabályozása, az új szakasz bevanása a harcterre.
2. légi támogatás.
3. tűzérségi ágyúzás.
4. légvédelmi támogatás.

Alatta a járművek vezetése, a lövegek kezelése és a szakaszvezetők döntéssel vehetők át, illetve tetszőleges beállításukkal meghatározhatjuk saját szerepünket.

Beállíthatók még itt a 3D grafika részletessége és a harci eszközök irányítására szolgáló billentyűk is, melyek alapbeállítását láthatod a cikk végén. Térjünk vissza a térképhez és nézzük meg a négy harci eszközt ábrázoló ikont fentről lefelé:

1. A hadtest struktúrája, ahonnan szakaszokat küldhetünk a harcterre. Az ott szereplőket piros kerettel jelzi.

2. Légi támogatás. A fentihez hasonlóan a magasabb harcászati alakulat esetén a légiere szakaszait vezényelhetjük a frontra.



3. Tüzérségi támogatás. A célkereszt-tel egy célterületet jelölhetünk ki a térképen. Szárása elég nagy és csak tüzérséggel rendelkező harcászati alakulat esetén használható.

4. Légvédelem bevonása az első két ponthoz hasonlóan.

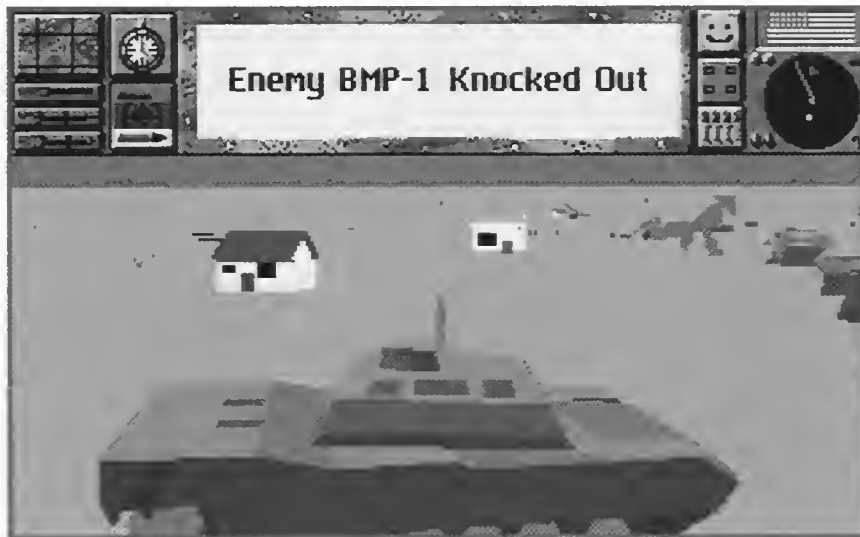
A harctéren egyszerre maximum 16 harceszköz lehet küzdőtelenként.

Maradjunk még az ezredesi válllapnál és a térkép mellől koordináljuk páncélasainkat. A manual strategy beállításnál a mi feladatunk a szakaszokat mozgási iránnyal ellátni, alakzatukat meghatározni. A jobb alsó sarokban található ikonnal további parancsokat adhatunk a kijelölt egységnek. A behajtani tilos jelzés azonnali megállásra, míg az ásó a szakasz beásására, védelmi helyzetbe hozására ad parancsot. Egy ellen-séges harci eszköz kiválasztásával megjelenik előttünk teljes tenyegető nagyságában néhány technikai információ kísé-retében. Ami ezekből mindenki számára nyilvánvaló, a hátuk sebezhetősége. Min-den eszköznek az elejére kerül a vasta-gabb páncélszat, és ezt csapatmozgása-ink során soha ne hagyjuk figyelmen kí-vül.

Ha valamit automatikus beállításban hagyunk, a mi parancsaink akkor is mind-ig magasabb prioritással rendelkeznek. Manuálisan viszont a gép nem avatkozik be a feladatba.

Talán ismét haladjunk lejjebb egy to-kot a katonai hierarchia magas létráján. A szakaszvezető mindig a szakasz rang-idás tagja. Ha elesik, azonnal helyébe lép a soran következő. Cselekvési területe pedig már nem térkép telett, hanem a ta-lajon, ill. az fölött van. Első szinten az alak-zatot és a céltárgyat határozhatjuk meg, automatikus lövegkezelő és vezető mel-lelt. A következő szint már a legalsó, ami-kor magunk irányítjuk a harci eszközt. Ma-nuális irányítás mellett kiküszöbölhetjük a

program mesterséges intelligenciájának tökéletlenségét. Az irányítás és lövegke-zelés egyszerre olyan kamoly feladat, amit nem érdemes választani. A manuális irányítás mellett kihasználhatjuk a városok utcáit gyorsabb haladásra. Oszlop alak-zatban hamar a szükséges helyre juttat-hatjuk az erősítést. Mikor túlerővel kerül szembe szakaszunk és nem látszik mene-külő útvonal, a beásás marad az egyet-len lehetőség. Így jól védve manuális lö-vegkezelés mellett nagy károkat okozha-tunk.



Amint egyetlen pusztító és gyakran ér-telmetlen hadakozás sem tart örökké, ezennel végére értünk ennek a néhány oldalas szemesztemek. A kitanult táborno-kaknak még sok gyakorlat közben meg-szerezhető tapasztalatra lesz szükségük, de én bízom jó képességeikben. Tábor-nokok! Mindenki ismeri feladatát. Letép-hetnek!

Az a gyanúm, van mivel összeméni ezt a játékot. Született már néhány igazán jó katonai stratégiai játék. A Campaign sorozat a 20. század hadviselésével, könnyű kezelhetőségével és egészen kel-lemes grafikájával kiemelkedik a hasan-

lók közül. Nagyon jól összehozták benne a többszintű hadvezetés elemeit. Az arze-nál is jól kidolgozott, ám sajnos a két oldal csak saját teyverzetéből válogathat. Mindent összevetve biztosan nem húz-nám el a számat, ha egy ECTS-en az Em-pire a Campaign III zászlaját lobogtatná.

Ajánlott filmek: A halál ötven órája, A leghosszabb nap

Végül pedig nézzük az ígért alap bil-lentyűzet kiosztást: Az alapvető irányítást

minden eszköznél a kurzor mozgató nyi-lak végzik.

Páncélos jármű:

k, m – jobb láncfalp előre, hátra

h, n – bal láncfalp előre, hátra

l, g – torony forgatás

f, ; – löveg cső emelés, leengedés

SPACE – tüzelés a fő teygyverrel

d – torony géppuska

– homlok géppuska

backspace – gyalogság kieresztése, visszahívása

Helikopter:

a, z – emelkedés, süllyedés

Lózi



+ könnyű kezelhetőség, sokszintű döntési lehetőség, nem vissza-lépés az első részhez

- nincs műholdas felderítés, szűk történelmi tartomány

AMIGA DOOM-ok

Doom, Doom és Doom

A szót meghalíva sokféle érzés kavarg az emberben. Kavarg mert átlagost NEM lehet mondani a játékról, a stílusról. Valljuk be egymás közt így Amigások, ha netán eszünkbe (ke-zünkbe) jut egy PC, pár szóval jellemezni is tudjuk.

- DOS, Windows, Norton Commander és Doom!

A Doom-ot van aki imádja, és vannak olyanok is akik ki nem állhatják, a kefék közt csak olyanok akadnak akik még nem ismerik (bár ez utóbbiak száma erősen közelíti a nullát). A név egyenlő lett a stílussal, s minden utánzatot hozza viszonyítanak, ő az alpmérce. Jól lehet nem elsősorban az új technikai megoldásainak köszönhető sikerét (bár kétségtelen ez is közre játszott), hanem a játék megunhatatlanságának, igen változatos variálási lehetőségének. Nem telik el olyan hónap, hogy ne jelenne meg hasonló "Doom-os" megoldású texturemapping játék, hisz ezekben a világokban 3D-s környezetben igen reálisan mozoghat az annyira, hogy már-már itt képzeled magad. Szinte mindegyik számítógép típusra na és konzolra írtak hasonló technikával készült játékokat, több kevesebb sikerrel. S ha már itt tartunk, nézzük meg, hogy eddig melyik Amiga játékokban alkalmazták texturemapping technikát.

Ambermoon, Jurassic Park, Legend of Valur, Liberation, TrickOrTreat, Whales Voyage II

Death Mask és a Hired Guns játékok a hiedelemmel ellentétben csak 90 fokos forgást végeznek, bár kétségtelenül megtevesztők. A játékoknál jóval több texturemapping demo jelent meg az utóbbi években, egy pár izellőként a teljesség igénye nélkül.

Project Battlefield

Előbb-utóbb kénytelen leszek megtanulni lengyelül, mivel ez a játék is innen származik. Két testvér Tomasz és Sebastian Zileński munkája a Mirage Soft? kiadásában. A játék stílusa lövöldözős, bár sokszor beszélgetni lehet, sőt kell a békésebben viselkedő karakterekkel. A sztori szerint mi a "jó" robotot személyesítjük meg, a ki-nek az a feladat jutott asztályrészt, hogy egy labirintus városban kell megkeresni három ID



kártyát. Majd ezek segítségével kell kiszabadítani a professzort. Némi szatírazás és játék után csak ennyit tudtam kihámozni a játékból.

(DOOM-os Amigák)

Poom, BSP, TmapDemo, ChunkyMaze, Text-Demo, DogenStein3D, 3D-Demo, Wolf 23, Wolf 3D, DamageWolf 3D, DenWolf, Rot 3D stb.

A téma annyira népszerű, hogy az Internet-en megtalálható Amiga Texturemapped Games FAQ-ban olvasható a legújabb Amigás Doom stílusú demok és játékok (források, libraryk) ismertetése. A sok forráslista (köztük magyar is), valamint texturemapping online konferencia segíti a téma iránt érdeklődő Amigásokat. Pár játékról csak néhány soros, főleg technikai információval rendelkezem a fenti FAQ-ból, demoverzió nem, vagy nem is fog-nak megjelenni.

SwitchWorld (Unloun Interactiv Engine)

A500, A1200, CD³² verzióval ez utóbbi CD-s, synthezer-es zenéjét Alkika írja. Megjelenése még ez év szeptemberében várható. Az 5 epizódából álló játékban 10féle fegyver segítségével kell "szétlőni" mindenkit.

Frank's Engine (Frank Hofman) A1200

Olyan texturemapped játék ami támogat grafikus kártyát (CyberGraphics), így a szerencsés játékos akár 15 Bit-es módban (>32000 szín) Doomozhat. Mindezt az rig.library segítségével végzi.

Donald Engine (Donald J.) A500, A1200.

Nem valódi texturemapped játék, de 3D-ben szabadon maszkálhatunk, mindezt nagyon gyorsan és teljes képemen. A játék leginkább a Behind T.I.G.-ra hasonlít. Érdekessége, hogy Amosban írták persze némi C segédlettel.

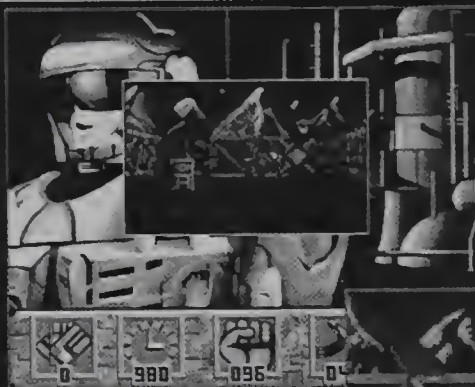
Albas Engine Breathless (Alberta Longo)

Egy olasz csapat munkája, ígéretük szerint a játék felbontása 1x1 vagy 2x2 közt állítható lesz. Totál Doom típusú program, animált textúrákkal, liftek, ajtók, plafon stb. Támogatja a Picasso II kártyát, és a gyorsabb procival rendelkező Amigákat. De már A1200 + Fastram konfigurációval is full képen játszhatunk. (Kérdés milyen sebességgel?)

Ezenkívül megjelenik még a Warps (O. Grath), Dentaku26 (A.J.Amsel), Phoenix (Posse) és a Reality játékok csak A1200, illetve pár CD³² verziókban. Ez utóbbi négy játékról is csak száraz technikai adatok állnak rendelkezésre, ezért nem társzítok tovább benneteket.

Néhány észrevétel a játékokról

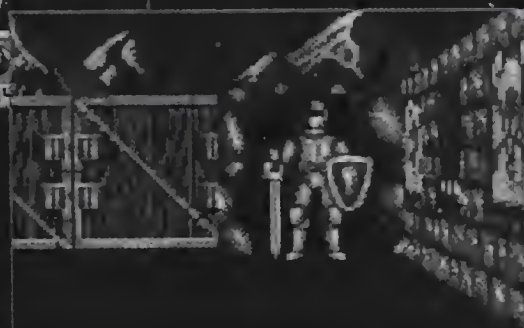
A programok gyorsasága általában még elfogadható, de igen hiányzik az oldálozó és a gyorsított (futás) mozgás lehetősége. Ezenkívül hiányzik a Doom-ban már bevált és általánosan elfogadott fegyvertartó kéz. Nagyon sok játékból egyszerűen kihagyták a térképet és a save-t, gondolom némi technikai nehézségek miatt. Az ellentétek sok játékban egyhangúak és mozgásuk nagyon darabos. A Fears és AB3D játékoknál a nagy feketeségből (messziről) tűzőlő ellenséget nem lehet észre venni ami nem nagy baj, de olyan gyors a lövedéke, hogy egyszerű hátrálással nagyon nehéz kitérni előlük. Mindegyik játékban található 1-2 jó ötlet vagy kiemelkedő rész (zene, textúra, robbanás, víz stb.), mindezeket összegyűjva akár egy jó játék is megjelenhet idővel.



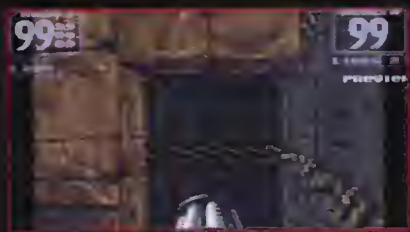
Előnyei: A500 verzió, gyors, jó zene, 3 lemez, HD Install is, már kész játék.

Több jót képtelen lennék írni a játékról, ellenben rosszat annál többet.

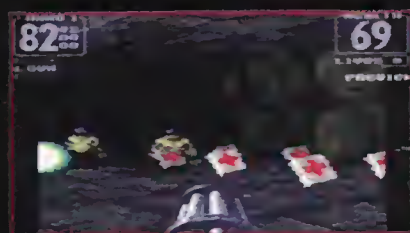
Csak lengyel nyelvű, nagyon kicsi a játéktér, nem lehet normálisan konfigurálni. A karakterek picit darabosak, sokszor pedig kiszámíthatatlanul mozognak, ezenkívül nagyon egyformák. A500 tulajdonosok eljátszhatnak 1-2 órát a programmal, de én inkább a Behind T.I.G. ajánlanám időöltetésként.



Akinek A1200-es vagy CD³²-es gépe van, minden pillanatban várhatja a játék végleges verziójának megjelenését, hisz augusztusra ígérte a Bomb Soft. Véleményem szerint kicsit lejáratják a játékot maguk a szerzők.

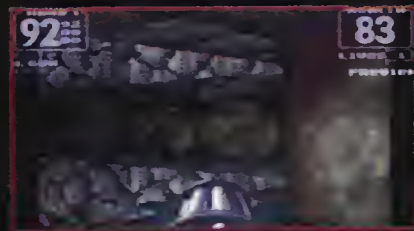


Az egész még tavaly kezdődött, mikor megjelent a Fears (1) első demoverziója – a maga igen kicsi képével és lassúságával. Viszont itt találkozhattunk először (enyhén szólva ronda) ellenfelekkel, amik iszonyú darabossággal még

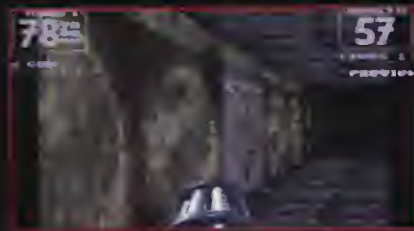


mozgásra, sőt lövöldözésre is képesek voltak. Majd ezek után 1-2 havi rendszerességgel jelentek meg az újabb Fears verziók némi változtatásokkal, úgyhogy a negyedik verzió után kis-

sé unalmossá vált a játék. Az utolsó (fenti) verzió kb. 2 hónapja jelent meg, s legnagyobb meglepetésemre egy teljesen új Fears-szel találtam magam szembe. A játék immár full képernyős szép textúrákkal, köztük animált is akad (plafon) s ehhez viszonyítva nem lassú. Végre már megcsinálták a lépés "emulálását". Sajnos az irányításán sem változtattak, maradt a régi nehézkes fordulás. Ez főleg akkor hátrányos, amikor az ellentél jóleső érzéssel hátulról érzegeli a micsodáit beléd, s mire te nagy nehezen megfordulsz, már csak a tele energiáddal rendelkezel. S itt volt a program másik hibája, mert

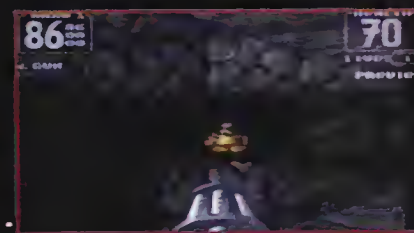


az egyes bekapott találatok iszonyatos mértékben csökkentették erődöt, ha jól emlékszem 5-6 bekapott találatnál már kezdeheted előlről, mivel itt sincs save. Ellenben van térkép, ami na-



gyon hasznos (lenne), ha lehetne térkép nézés közben mozogni is, no meg zoomolni.

A program főbb jellemzői a szokásos rejtett szobák, ajtók, liftek, miközben ötféle fegyver közt válogathatsz. A 30 szinten 14 különféle szörnyrel találkozunk, mindez akár egyszerre két gép összekötésével is elérhető. Összesen 1,5 MB grafika és 1 MB zene, illetve hangeffekt található a végleges verzióban. A játék viszonylag jól konfigurálható, beállítható a felbontás, a fal jellemzők, a képméret, ez utóbbit akár menetközben is. Nem tetszik, valahogy nevetés-gesnek tűnt a fegyver megjelenítése és érthe-



tetlen, vajon miért kell 1995-ben A1200-re tracks játékot írni. Egyébként nem rossz.

Gloom

Szinte a semmiből pattant elő a játék első, játszható előzetese s egyből a szívembe lopta magát. A játék Mark Sibly (Acid Software) és Si-



mon Armstrong (Black Magic) első közös alkotása, az utóbbi cég gondozásában fog még ebben az évben megjelenni. Csak AGA-s lemez és HD verzió lesz a hírek szerint, bár olvastam CD³² kiadásról is. A szerzők egy 5 szintes, 24 totál ak-



cióra épülő lövöldözés játékot ígérnek, csapdákkal és trükkökkel megfűszerezve. Lehetőség lesz két gépes üzemmódra, valamint osztott képernyővel két playeres játékra is. A képe full, azaz teljes képernyős módra is átállítható, de még így is igen gyors marad (2 MB RAM-mal is)



Sokak szerint kissé pixeles játék, de ők még nem játszottak a PC-s Doom-mal Low felbontásban. Jól konfigurálható program, itt is lehetséges játék közben beállítani a kép felbontását, padló, plafon beállítását, részletességét stb. Szerintem nagyon eltalálták a játék hangulatát, jó a lépés utánzása, és hangja is csúcs. Zenéje nincs, de azt hiszem kárpótol mindenkit a szétröccsenő emberek hangja. S ha már itt tartok, nem maradhat ki ez utóbbi képi megjelenítése sem.

Az eltalált ellentél úgy repül szét mintha legalábbis egy kézigránát találta volna felbe, a

száz darabra szétrobbanó ember testrésszel szanaszét hevernek a padlón. Hát kell ennél több?...

Nagyon jó a játékos irányítása és kezelése, a célzás is egyszerű. A két indikátor és ezek jelképes tárgyal az energia (cumis üveg) és a fegyver (ököl). Ellentélek a katonák és a harci robotok (egyelőre), de a végleges verzióban kibővülnek többféle ellenfélre. A normál és a rejtett ajtók automatikusan kinyílnak s nem kell végig tapogatni a falakat kapcsolók után, itt is a felfedhető tárgyak sokasága segíti az előrejutást, köztük olyan mint a röntgen, fal átvilágító szemüveg. Akárcsak az AB3D-nél itt sincs térkép és save funkció.

Négyen játszható, viszonylag egyszerű játékok az öntelel és a jó lövöldözés játék kedvelőinek. A sötétség (Gloom) végleges verziójáról remélem még olvashatunk.



Allen Breed 3D

A régóta várt játékot végül nem a Team17, hanem az Ocean fogja kiadni még augusztusban így lehet, hogy éppen most érkezik a szerkesztőségbe a teszt példány, ezért nem akarok túlzottan sokat toglalkozni a programmal. Csak AGA-s verzió készül, lemez, HD és CD². A játék mintegy zárszava, betetezése legalábbis Amigán az évek óta tartó Allen Breed siker sorozatnak.



A 3D-s környezet igen feldobja a játék eredeti hangulatát, szinte beleképzeljük magunkat a szörnyektől hemzseggő futurisztikus világba. Cél természetesen itt is a tőszörny, avagy anyaszörny legyőzése.



Játék menete, az egyes szintek logikája és trükkjei kísértetiesen hasonlítanak a Doom-ban bevált fogásokhoz. Titkos ajtók, kapcsolók, liftek, ötféle fegyver, a kulcsok felszedésének kötött

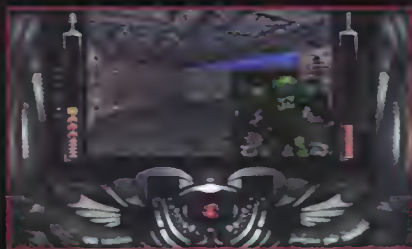
sorrendje, s a szörnyek kiszabadulása egyes ajtók kinyitása után, mindezeket mintha már láttam volna.

Végülis tetszik a játék ötletessége és hangulata, profi kivitelezése. Ötletes mert olyan effektet, hogy hullámzó víz még nem láttam hasonló játékban. Ráadásul a kristálytiszta vízben derékig gázoló szörnyek szuper jól néznek ki, hát még akkor, amikor hullójuk lesüllyed a víz alá. A víz alatt nem csak holttesteket, hanem felvehető löszerek és energiacsomagokat is találhatunk. A már említett Amiga Doom-os hibákon kívül nem találkoztam, és nem is olvastam map, és save/load funkciókról.

Bár lehet, hogy ez már annyira természetes, hogy említést sem tesznek róla, bár én a password megoldásra gyanakszom. Elég gyengék, mondhatni gyerekesek a hangeffektek, de a zenéje még elmegy. A textúrák lehetettek volna szebbek is, s nem igazán lehet a lépéseknél a kép le-fel mozgását érzékelni, utójára pedig kicsi és sötét a játéktér.



A játszható, kicsit lebutított verziója már hónapok óta hozzáférhető, gondolom ezt már mindenki végigjátszotta, így levonhatta az első következtetések. A végleges játék a hírek szerint talán valamivel gyorsabb lesz, persze csak "tes-



teőbb" gépeken, bár sima 2 MB-os gépeken is nagyjából megfelelőnek mutatkozott a gyorsasága. Lehetőség lesz két gép összekötésére, így egymást segítve, váltva küzdhetünk majd. A



Speed

Utoljára, de nem utolsósorban ezt az igen érdekes játékot (előzetes) ismertetném. Ez is lengyel Amigások munkája, a Behind T.I.G. és a



ProjectB.-vel ellentétben csak AGA-s verzióban készül. A programot C-ben írta M. Andrzejak Poznan-ból, így játék közben visszaváltva Workbench-re, akármit csinálhatsz.



Behind The Iron Gate

A Fears-hoz majdnem hasonló sorsra jutott a játék, mert pár hónappal ezelőtt megjelent a program végleges(?) verziója, mégpedig lengyelül. Ezen ne csodálkozzatok, a lengyel, cseh, szlovák Amigások az utóbbi két évben nagyon aktívak, mi sehol sem vagyunk. A játék Za' Zele-na névvel a lengyel piacon már megjelent, de a tenti néven a Black Legend adja, vagy adta ki (angolul). Már A500-as gépen is igen gyors, de elmarad egy "igazi" Doom-os játék élvezetétől. A viszonylag kevés textúra oka az, hogy a fiúk csak így tudták elérni a gyors sebességet teljes képernyőn, 68000-en.



Többszörösen érdekes anyag, már maga a játék ötlete is igen eredeti. A Doom-os (texture mapped) környezetet nem lövöldözéssel párosította a szerző, hanem egy örült rohanás, ugrálás ügyességi játékkal. A rohanás időre és persze célra is történik, de nem csak rohanni lehet



hanem leguggolni (s így szaladni), valamint ug-rani is. Ezek nélkül nem is lehetne átjutni a pá-

lya további részére.

A másik szuper ötlet a 3D-s megjelenítés-ben még plusz 3D-s megjelenítés is beállítható, azaz dupla élvezet. Ezt úgy értsétek, hogy 3D-s szemüveggel (kék-piros) is lehet játszani az "S" billentyű lenyomása után. Ilyenkor érezhető a játéksebesség csökkenése, de a (F1-F3) kép-méret csökkentésével újra gyors lesz.

A játék kezeléséhez vonatkozó információkat illegés közben is elővashatod az alsó pa-nelen. A textúrák szépek és akad köztük animált is, teljes képernyős üzemből néha akadozik, el-lenben némi FastRam (netán turbokártya) igen megdobja a játék sebességét. Zenéje (Jesper) rippeit anyag, de épp a játék hangulatához il-lik.

Ennek a sport Doom-nak (ilyen még úgy sem volt) megjelenése ez évben várható.



Persze meg lehetett volna oldani, hogy AGA esetén több és szebb textúrával induljon a játé-k, ne csak gyorsabb legyen. A játék célja, hogy a labirintusban szétszórát kulcsok összesze-désével kinyissuk a rácsos ajtókat (animált rá-csok), majd eljussunk a szint kijáratához, egé-szen a töltelenségig. Ellenségek általában a re-pülő, avagy harci robotok, illetve ezek különté-le tajtái. Az első szinteken még egyszerű fel-adatnak mutatkozik a kijutás, később a nagy szintek és az ide-oda teleportálások miatt kicsit unalmassá s egyben áttekinthetetté válik a játé-k. Térképhez csak a megfelelő tárgy felsze-dése után jutunk, ezenkívül password biztosítja az elhalálozások utáni újakezdés győtreimét. Nagyon sok tárgyat találhatunk a labirintusok-

ban, több tajta tegyver és hozzá tartozó lősze-rek, személyi védőfelszerelések mellett a különté-le kulcsok megszerzésén, megkeresésén van a fő hangsúly.

A program zenéje, hangeffektje jó (nagyon is). Normálisan irányítani csak egytélékppen lehet (szerintem). A labirintusban csak a kurzor billentyűkkel mászkáljunk, közben az egérel mint célkereszttel könnyen célozhatunk, lövöl-dözhetünk vagy a panelen elvégezhetjük a tegyver cserét, töltést miközben folyamatosan mozgunk. A játék nem rossz, bár kétségfelenül nem tartozik a csúcs kategóriába, ellenben nem szabad megfélekedezni az A500 tulajdono-sokról sem, s ez sem utolsó szempont.



Hát ennyi lenne ízelítőként 1995 augusztu-ság bezárólag a Doom parádé Amigára. Ne-kem legjobban a Gloom, a Speed, valamint a Fears tetszik, ellenben az AB3D tűnt a legpro-fibb munkának no nem hiába. Ha a PC-s Doom-ot vesszük 100%-nak akkor az Amigás Doom-ok szerintem már elérik az 50-60%-ot, és most NEMI a sebességükre gondoltam (a rossz májam). Az Amigás klónok nem tekintenek nagy múltta vissza s idővel annyira kifejlődik Amigán is a technikájuk, hogy ma el sem hin-nének.

Legyetek türelemmel, PC-re 3 évvel ezelőtt csak a Wolfenstein létezet, de ma már a Doom mellett a Dark Forces, Duke Nuke 3D, Lemmings 3D, és a Terminal Velocity pályázik dobogós helyre. Ahogy így össze számoltam Amigára kb. 10-12 Doom-os játék várható még ez évben, remélem lesz köztük igazi nagy dobás is. Addig is itt a vége Doom-el véle.

Angler

VIROCAP

Robot Richárd kalandjai címmel jelent meg nemrég egy könyv a távoli Kibergengőciában. Ez egy katholikus robotról szól, ki miután 120 üzemórás karában először komparált, megszakította a hálózati kapcsolatot egyházzal és átment a Matarala Tanúi közösségébe.

Na nem teljesen így van ez, hiszen a mi DAVE-ünk hitbeli havatartazásáról nem igazán alkathatunk fogalmat. Ő egy sörge-tekete automata szerkezet, leginkább a legendás R2D2-re hasonlít a Csillagok Háborúja trilógiából. Robotunk azonban nem csipog és nem mászkál csataúrhajókan, hanem lő és külföntéle színes és veszélyes képernyőkön lehető tel leginkább. Eltákkelt szándéka megsemmisíteni a vírusokat, kik meglámadták GameDisk (virtuális hétvégi vidámpark) virtual game zánájának energia- és kantrallrendszerét. Hogy találkazzál DAVE-vel (Digital Arm-

Hallgatódzás közben valamelyik funkcióbillentyűvel hívhatjuk elő az opciókat. Itt állíthatjuk be azt, hogy egyedül, ketten vagy ketten, de team módban kívánunk játszani. Az egyes játékosok irányítási módját, a zenét és a passwordat is itt kantrallálhatjuk, mindezt az F1-F5 billentyűkkel.

Na de kezdjük el a harcot! Mert bizony harc lesz a javából, mert robotunk átkapcsolt super robot üzemmódba (mi meg superman, batman, spiderman vagy a kátrányas helyzetű útburkolók kedvence, bituman üzemmódjába), és megállíthatatlanul tör előre. Akaratát a joystick nevű varázslatos találmánnyal (esetleg gombokkal (nem kabát)) befolyásolhatjuk, valamint azokkal a billentyűkkel, melyekre a következők vannak festve:



red Virus Exterminator) csak egy Virocap játékra van szükséged.

Betöltés után ne kapkodd el a dalgat, hiszen a főcímléne nagyon jó. Úgy látszik, hogy még nem vesztek ki azak a tehetséges emberek, kik 4 csotarán is túlsiklandozá muzzikát tudnak kreálni. De nem csak a főléne sikerült superre, hanem játékek közben is hasonlóan jó dallamakat (csak éppen techna-szerűt) dekodálhat hallószervünk.

SPACE (láthatatlan testekkel van ráfestve): fegyverváltás
Help: pillanat-állj (angolul Pause)
Help + Esc: teladni mindent és vissza a főcímléne

Igen, a fegyverek! Narmál titánköpenyes nagysebeségű galyá, ugya-



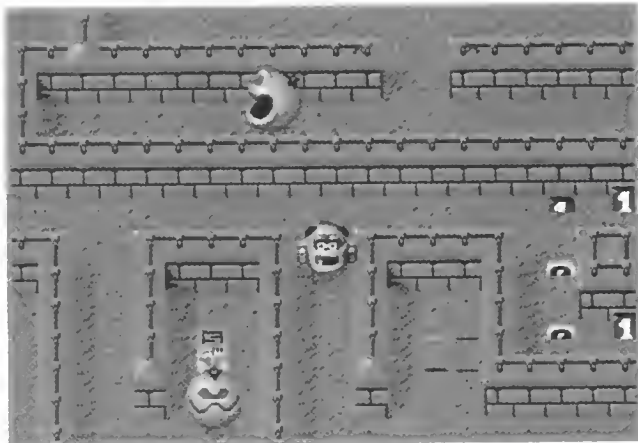
nez sorozatlává kivételben, 0.5 MT-ás szilíciumbomba, ne-lépi-rá-mert-bumm időzített akná, 12 MT-ás destabilizált germániumbomba a pályán, a rabat-tuningaló képernyőn pedig még ki tudja milyen (csak biliárdgolyók és társok számára) halált hozó készülék!

A teladat a következő: minden világban van bizonyos számú GONOSZ a meghatározatlan számú GONasz, Gonasz és ganas (meg ganaszka) mellett. Meg kell semmisíteni mindet (a gyilkalászsánkért és a gyűjtögetésért kapott pontjaink után látható, hogy mennyi éli még tisztavirág életét a pályán) ahhoz, hogy kimehesünk az EXIT-en.

Az első pályán a GONOSZ egy zöld kupac szemekkel és szájjal, akinek (ami-



nek) a teje megnyílik és giliszták ugranak elő belőle. A többiek pedig elképesztően váltakozatos tarmában tárnak robotunk működésének a betetezésére. Van például Űrge, aki kidugja fejét a frissen kreált lyukból, memorizálja hősünk pozícióját, majd visszabújva elkezd gálflabdákat hajigálni. Akkor kell szitává lőni, amikor újra kibújik megszemlélni az eredményt. Azután ott van a Láthatatlan Ember, ki baseballt játszik, csak éppen mi vagyunk a célpont. Vesztere ő sem halhatatlan. Doncike egy nagy labdán ugrál, szerencsére kijelölt pályán halad, így megsemmisítése viszonylag könnyű feladat. Nem úgy Biliárdgalya és Focilabda lelövése, kik direkt utánunk jönnek, ráadásul Biliárdgályó nagyon szívós kreatúra, először csak lelassul, és csak utána hajlandó felrabbanni. Beszélhetnék még Repülés Richárdról, Versenyautóékról, Teniszlabda-automatóról, Céltábláról (ki inverz módon nyilatokat lá ki, legjobb öt sréhen vagy aldatról megcélozni) és a többi rasszindulatú gépezetről.

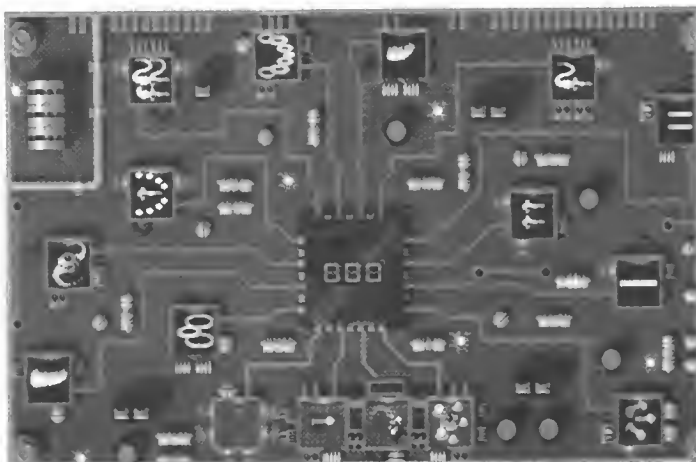


Szerencsére e gazas helyeken (amelyek mind réges-régi játékok evilági transzmütáciái) vannak azért elektromechanikus hősünket segítők dalgak is. Például az energia-utántöltő, mely beépített energiatárolásunkat (mely a védelmet is ellátja) trissziti fel bizanyas mértékben. Ennek állapotát egyébiránt a bal oldali négyzetben figyelhetjük, alatta pedig kocka tarmában robotunk regenerálódásának száma van kijelezve. Ha az energiánk teljesen jó, akkor ne vegyünk fel többet, hanem hagyjuk ott, hátha vissza kell érte jönnünk. A jobb oldalon az aktuális fegyver és annak muníciója figyelhető meg. Ha elér minket a vég-

zet, akkor nem kell újakezdenünk, hiszen a pályán vannak olyan nyilat ábrázoló eredményjelző táblák, amiknek ha nekimegyünk, akkor halál esetén annan falytathatjuk rambolási tevékenységünket (restart).

Amit még tudnod kell az egyszerűen kívül az az, hogy van bizony fegyvertuning képesség is! Ez DAVE harci utántöltő egységének vezérlőmodulja, amit a D.A.V.E 001-es processzor működtet. A pontbanusok száma attól függ, hogy mennyi powerball-t (lelőtt ellenfelek után maradó golyó) gyűjtöttünk össze. Nyamjuk le a tűzgombot, ekkor látjuk, hogy pontjaink mennyi útra elegendők. Ha most tel vagy le nyamjuk szerszámunkat, kanek-tálhatunk a kiválasztott fegyverrel, amennyiben elér odaig a záld csikunk. Ha nem elegendő, ne keseredjünk el, mert "gyűjthetünk" csikat, azaz ha a fegyver 80 és nekünk van 50, akkor legközelebb csak 30 kell az eléréséhez. (!)

Az "It's a Funny Old Game" pálya csak a kezdet! Bár itt is elcsodálkaszhatunk a biliárdasztalok, gál- és facipályák meg a többi tereptárgyan. A későbbiekben láthatsz majd még csodásabb dolgokat is, hiszen a vírusok 4 játékszámában (sport, platform, harci-katanai, shoot-em-up) szárodtk szét. Az A1200-as váltózat tartalmaz még egy adventure pályát is és installálható hard diskre! Összesen 20féle fegyver könnyíti és 60 animált ellenfél nehezíti digitális életünket.



Minden világ végén vár minket a Mega-Főellenfél pálya, mely például az első után egy hakipálya. Itt bazi nagy hakijátékosok néznek minket kapunk, de legyázésük végén megkapjuk jutalmunkat gyönyörű lányok farmájában. Hogy DAVE mit gondolhat a táncoló ga-ga-gírléket látva, azt talán ne fejtessük, de szerintem jobban örülne egy Rabot Razi kedveskedésének.

Ha kiörltük magunkat, akkor neki is veselkedhetünk a 2. világnak, melynek neve: Urban Jungle. Itt láthatunk Pac-Mant, Kukát, Óriás-térget és még igen sokféle kreatúrát. A restart pont itt egy számítógép, amit a falra erősítettek (menjünk neki).

Többet már nem is mandak, csak annyit, hogy ez a játék teljesen nagyszerű! DAVE-ünk igen robotosan van meganimálva, az ellen tagjai is nagyon jól kidolgoztak. A scroll néha egy picit rángat A500-on, de nem vészes és csak igen zsúfolt képernyőnél jelentkezik ez. A Virocap szintén kötelező játszomány mindenkinek, hiszen rendelkezik egy jó game összes tulajdonságával.

M.D.Jan



SHAREWARE

Magic Fields

Érdekes táblás játék, egy régi C64 program Amigás átírata. Az eredeti játékkal PC-n (C64 emulátorral) sokat játszottak a szerzők Törökországban, s annyira megtetszett nekik, hogy átírták Amigóra (is). Mivel viszonylag egyszerű programról van szó, így nem kellett a játék algoritmusával foglalkozni (így könnyű). A játék lényege, hogy táblánkat megtisztítsuk a karon-gaktól, azaz üressé tegyük. A lépésszabály mindössze abból áll, hogy pointerünkkel kívá-lasztott mező, s annak alsó, felső, illetve jobb és bal szomszéd mezői mintegy invertálódnak. Ez annyit jelent, hogy azokon a mezőkön amiken



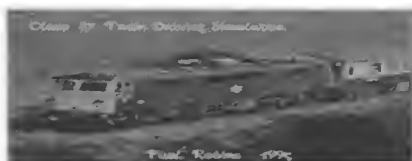
karong volt üres lesz, illetve amelyiken nem volt karong, ezek után lesz. Igen érdekes, türelmet!

logikát és előrelátó gondolkodásmódot ige-nyel, de ugyanakkor nagyon kicsi a mérete (66 k), s ebbe még egy modul is beletért. A játék időlimites (999 időegység), az első 30 szint az eredeti Magic Fields játékból való, utána Booooring design. Igazi Amigás játék. A giff-ware kategóriába tartozik és a lenti címen lehet érdeklődni, vagy megvásárolni a GURU lemez mellékletét.

Mehmet Ali Sahin
Turan Gunes Biv. 22/10
Cankaya Ankara Türkiye

Train Driver Simulator V1.1 AGA

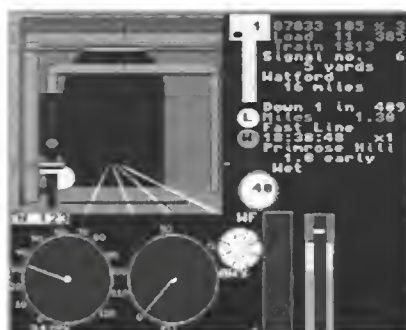
A játék egyedülálló az Amiga PD progra-mok történetében (is), ha jól tudam ilyen típusú szimulátort számítógépre még ez ideig NEM ír-tak. Igen, a program mint a neve is mutatja egy vonat szimulátor, és itt a szimulátoron van a



hangsúly. Gondolom sokak emlékezetében fel-rémlik a Train (C64) játék, amiben sajnos nem a vonat vezetésén volt a hangsúly, ellenben a TDS. egy valódi szimulátor összes jó (és rossz) tu-lajdonságaival. Először is bonyolult, másodsor pedig igen sok (kb. 30) billentyű szolgál a vonat irányítására.

A billentyűk kezelését nem kell megtanulni mert a Help, illetve a K (keys) billentyűk segítsé-gével bármikor megnézhető a kiosztása. Játék közben viszonylag lassúcska mind a billentyű, mind pedig a kép kezelése, úgy mint minden jóra való szimulátor (A1200/6 MB). Sebai, szinte mindenki szeretett volna gyerekkorában vonat-vezető lenni, hát kérem itt a soha vissza nem tér-ő alkalom. A program egyelőre béta verziós és csak a Class 87 (Anglia) villanyvonatot szimulál-ja.

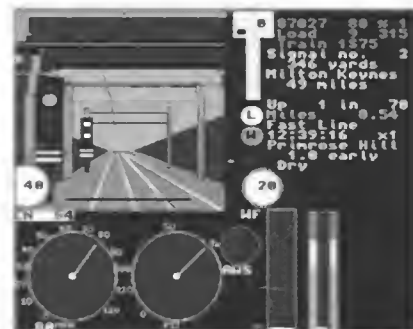
A program több jellemzői:
9 különböző szint
Mazgó grafika
Hang effektek
Nincs limitált útközés
Realisztikus vonat kezelés
401 mérföldnyi pálya (sin)
Véletlenszerű időjárás viszonyok
Várlátható start opciók
Nappali és éjszakai vezetés



Hasszú utasát rövidítő lehetőség és még sok más

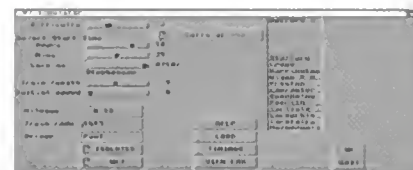
Kezdeként az apció képen tudjuk messzeme-nően beállítani a vonatunk, az út, a pálya, az időjárás stb. tulajdonságait. Mivel igen új pro-gramról van szó, így nem volt alkalmam mélyre-hatóbban tanulmányozni, de ami késik nem

múlik. De amit már háromszor betöltök az már nem lehet rossz játék. Az egylemez anyag



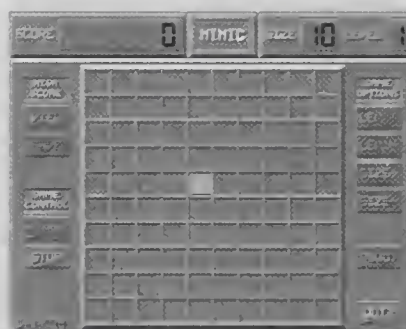
Freeware, szerzője minden dicséretet megérdem-el.

Paul Robins
13 Windsor Street
Bletchley Milton Keynes
MK2 2LN England



Mimic V1.0

Ha szeretnéd kipróbálni memória képessé-gedet (szín, hang), akkor neked találták ki ezt a játékot. A tábla mérete maximálisan 10x10, az-az száz kocka lehet, ez egyébként beállítható. A program a már jól bevált memória játékok menetét követi, először egy majd kettő, három, szóval az egyre növekvő számú kocka helyét és sorrendjét kell megjegyezni. Mindezek persze pontszámra mennek, 10.000 pont a szerző sze-rint már igen jó eredménynek, memóriának tekinthető. Zenéje nincs, nem is lehet, mivel a



kockákhoz nem csak szín, hanem hang is társít-va van. A játék Shareware alkotója 3 £ ellené-ben a regisztrált verzióval lep meg minket. Eb-ben már bővített opciókkal játszhatunk. Na és persze ezt is Amasban írták.

Derek Piper
63 Hadley Road
New Bame!
Herts EN5 5QU
ENGLAND

Sensible Massacre 2

Alcim – a buldózeres mészáros avagy a mészáros buldózeres ahogy tetszik. A sokat sejtető alcim után a játékban sem kell csalódnunk, vérbeli gyilkolásban lehet részünk. A program kezelése szinte egyből adja magát, s olyan ismerősnek tűnik valahonnán.

Pedig ilyen játékkal még nem találkoztam, mégis... Meg van! Hisz a hangok tiszta Canon Fodder, akórcsak a buldózerünk irányítása, az



ellenfelek ahogy teldobják a "falpukat", a kézi gránátok, a célzás, a lövés.... Igen ez tényleg olyan, kivéve azt, hogy sajnos csak egyképernyős a játéktér, ami egyébként egy foci pálya. Hoppá hát innen a Sensible név. A játék lényege, hogy buldózerünkkel szétl, kell, lapítanunk a rohagoló focistákat, közben gondosan kikerülve a motoros emberkéket, őket azonban egy-két kézigrántással vagyis a robbanálabdával elintézheted. A másik felbukkanó ellenfél az ejtőernyős figura, ő most a változatosság kedvéért minket vesz célba kézigrántással. Lehet, hogy ő a bíró? Ha ügyesek voltunk a kilapított emberek helyén bonusz tárgyakat vehetünk fel, ha kellőképp sietünk.

Dinamit – felrobbanunk (kerüljük)
Fehér labda – kézigrántó növelése
Piros labda – energia

Rózsaszín labda – előző kettő együtt
Arany labda – mindenki meghal

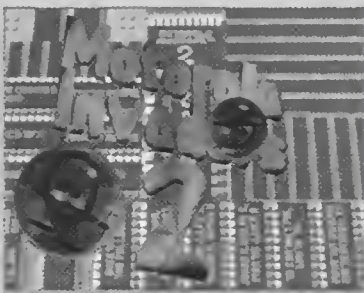
Addig kell lapítanunk ameddig a következő szintre nyíló ajtó meg nem jelenik. Az első szinteken nem nagy ügy végig paszizni magunkat, utána egy kicsit fárasztóvá válik a játék. A program kb. 250 kB, és akár hiszitek akár nem, de ezt is Amosban írták. Összegzésképpen 1-2 órnyi fékevesztett focista lapításban lesz része annak aki betölti a SM2-t. Hajrá Magyarok!!! Ennek az érdekes játéknak a szerzője:

James Hall
1 Chequers Close
Buntingford
Herts SG9 9TB

Motorola Invaders II

Jönnek! Ideértek! Nem láttátok őket? Pedig minden byte-ban ott rejlenek a VIRUSOK. Ne féljétek, ez csak akkor igaz ha betöltitek ezt a "régit" AGA-s játékot. Az Invaders név egybetörte a fékevesztett lövöldözéssel, s ez nem csak a kedvenc Amigónkra igaz. A stílus az évek során szinte semmit sem változott, ma is ugyanazokat a jól bevált fogásokat használják. Az eredeti stílus a tömört sorokban egyre lejjebb és lejjebb araszoló ellentelék ki-lövésén alapszik.

A Motorola Invaders II (ki látja az első?) első szintjén először a kis izgő-mozgó vírusokat kell ki-lőni, vigyázva arra ne hogy eltaláljon a lepottyánzó károkozó. Az ugra-bugra mozgás nem egészen céltudatlan, mert egy-egy vírus kiválva a tömegből lefele, azaz felénk indul. Ha minden vírust ki-lőtünk ezt követi a második rész, az



ismert lefele araszoló vírus tömeg semlegesítése, maximum két vírusnak engedhetjük, hogy célba (le) érjen. A harmadik részben két jól megtermett vírussal kell megküzdeni, ezeket szó szerint szét kell aprítani, meghozzó egészen addig amíg utolsó részei le nem esnek. S ha mindezeket a már

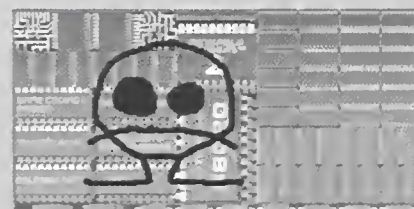
görcsbe rándult kezdedel elérted, akár jöhet is a második felvonás, ami teljesen megegyezik az elsővel, kivéve azt a nem elhanyagálható tény, hogy ez egy csöppet nehezebb. Itt már három megtermett fenevaddal

találkozunk a harmadik részben, a további felvonásokban számuk egyre nő... de itt már a három életünk (többet nem kapunk) elfogyott. Sajnos a negyediknél tovább nem bírtam.

A programról.

A játék 1993-ban készült az első AGA-s játékok közt, két lemezes, ebből a másodikikon találhatjuk a játék zenéjét ami nem semmi, egy 800 kB-os digitális minőségben (AudioMaster). A rock zene nagyon feldobja a játékot, sokszor csak ezért játszottam vele. Futtatásához 1.4 MB RAM, no és AGA szükséges kitűnő retlexek és klartás mellett. Ha nincs meg érdemes beszerezni, további into:

Martin Rebas
Ostemasvagen 17
431 36 MOLNDAL
SWEDEN



Jean-Pierre Software's Pope Manager

L'historique de programme

Valahogy így kellene stílusosan kezdeni az ismertetést erről a nem éppen sablonos francia játékról. Volt egyszer egy Berra című extrabizarr kalandjáték (hő még mindig nem játszottad mégig?). A fenti francia Amigásnak annyira megtetszett e játék, hogy ő is kedvet kapott egy finomabb témájú, de bizarr-akció program

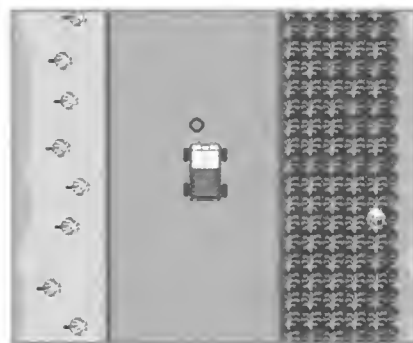
megírásához, így született a Pope Manager, akórcsak az elődje, Amosban. A program hátránya, hogy a

rendelkezésre álló három élettel csak több áras, napos gyakorlás után lehet végigjátszani. A játék egyébként PD, sajnos a szerző csak a telefonszámát hagyta meg, és egy 20 kB-os francia nyelvű leírást.



A pályák.

1. Ejtőernyővel kell leereszkedni a kijelölt helyre, miközben lövöldöznek rónk.
2. Leérve a földre le kell csökkenteni testünk és fejünk sebességét, joy, rángatással, ellenkező



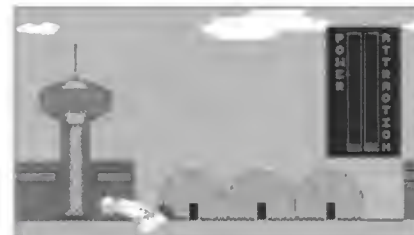
esetben úgy járunk mint a magasról leeső görögdinnye.

3. Kifele menet négy oldalról rónk tomadnak huligánok, nekünk csak a megfelelő irányba fordulva +tűz kombinációval kétkézes ütést kell mérni az ellentelkekre.

4. Autós ügyességi rész.
5. Eddig még nem jutattam el...

A program hangulata elmarad a Berra-tól, de a humoros részletek, a hangok miatt megéri legalább egyszer, na já kétszer betölteni.

Voilà...



FIGYELEM!

Itt az ideje, hogy téged is megismerjen a világ! Ezért arra kérünk, küldjél saját készítésű, PD, vagy SW játékot, a rovat számára. Lehetőleg mellékelj hozzá nagyon rövid ismertetőt. Ezenkívül írd meg, hogy nevedet, címedet lekölözölhetjük-e. A lemezt természetesen visszakölödjük.
GURU • 1399 Bp., Pf. 701/765.

Angler

Revelezés

Nem akarom elkiabálni, de egy egészen turcsa feltedezést tettem. Feléledtek az amigások. Ezt mellesleg arra alapozom, hogy amióta a normál GURU csak Amigával foglalkozik, azóta meglehetősen sok levél érkezik (aminek a mennyisége a rettenetes és az iszonyatos intervallumon belül határozható csak meg), amiben az írója örül és meghatódik az átalakulás ténye miatt. Na ez szép. Még csak nem is baj, bár hosszútávon valószínűleg társztani fog egy picit, de akkor már inkább ez mint a szénlapátoidás. Egyébként néha telbukkan egy-két érdekes és más témájú levél is, bár az is igaz, hogy azok majdhogynem véletlenül pottyannak a GURU postafiókjába. Nem mintha az amigások által írt levelek nem lennének szárazkötőzések, de azért azt el kell ismerni, hogy egy véletlenül a szerkesztőségbe érkezett társkereső levél mégiscsak szárazkötőzőbb, pláne ha egy him egyed keres benne magának egy másik, és lehetőleg szőrös mellű, és hasonló adottságokkal rendelkező him egyedet. Ám ezeket gyorsan teletjűsük el és koncentráljunk inkább a mai kis levrovra, ami minden bizonnal és előreláthatólag kissé egyhangú lesz, hiszen tulajdonképpen majdnem mindenki azt írja, hogy de jó egy amigás újság meg stb. Mondjuk ezzel nincs is semmi baj mindaddig, amíg ezt egy oldalon teszi, de újabban megjelentek a sokoldalú megalevelek, amik mi fogadás az én koromban már meglehetősen kifárasztják az embert. Ezért megkérném az úr közönséget arra az apróságra, hogy a sokoldalú levelek írásától tartózkodjanak már egy picinyót, különösen ha az nem is szól semmiről. Azonban ha nagyon nem bírjátok ki, telőlem írhattok sokmindenről sokat is, ne mondjátok, hogy terrorizálók bárkit is, de arra azért számítsatok, hogy a gigantikus méretű levelek levrovba kerülési esélye erősen közel van a nullához. Mégpedig alulról.

Hányinger és egyébek

Jó reggelt Brazília! Nem tudok miről írni, így elmondom a véleményem az Amiga GURU-ról. (Ugye megmondtam, íme az első példa, amikor minden ok nélkül nekiáll valaki és örül az Amigás újságnak. – Brazília) Nagyon örülök, hogy az amigásoknak is van már lapjuk. De én úgy gondolom, hogy nem marad így ez sokáig. Vagy megszűnik vagy lesz helyette valami PC-vadállat Multimédiás Doomos CD-s PC-s magazin, ahol bemutatjátok a legújabb szét-, ketté-, összedigizett ún. MULTIMÉDIÁS hányingereket. Ezeknek már minden multimédia??!! Meglátunk egy digitalizált jelenetet (persze CD-ROM-on, különben nem lehet akkor már multimédia) s közben digi beszéd szól, aszongya rá, hogy MULTIMÉDIA. Nekem ilyenkor hányingerem van! Komolyan! Esküszöm! (Jó, akkor elhiszem. – Brazília) A szó legszorosabb értelmében! Ez oda fog vezetni, hogy nem lesz játék! Mert ez már interaktív mózi lesz! Csak ilyeneket

fognak csinálni! Megszűnnek a számítógépes játékok.

Ez azért szerencsére nem fog bekövetkezni. Amit írtál, az mellesleg igaz. Manapság ugyanis nagyon sok ember van aki megveszi mittudomén mennyi pénzért azt a jó kis multimédiás PC-t (ami mellesleg attól multimédiás, hogy van benne hangkártya meg CD-ROM) és elkezd vadul vágyakozni valami olyan program után, ami kihasználja azt a bazi drága gépet. Namost ezután ugye az következik, hogy az ember elmegy és vesz valamit. Szó szerint valamit. Ugyanis a dobozon azt látni azon kívül, hogy szép színes meg minden, hogy a benne lévő CD az mindenféle szuper animációt meg zenét meg hatalmas interaktivitást tartalmaz, és ez de jó. Ezekután a vaktában kiválasztott izét hazaviszik az emberek, kipróbálják és rettenetesen örülnek neki, hiszen végre kihasználják a mai korszerű számítástechnikát, vagyis meglehetősen modernnek és felvilágosultnak érzik magukat. Pedig egy frászt. Az ilyen típusú emberek a legnagyobb süketek az egész témához, és mint ilyeneket mindenre rá lehet beszélni, ha megfélelőjen jól találja az ember. Namost azt tudvalevő, hogy ilyen típusú emberből nagyon, de nagyon sok van. Tehát logikus következtetés, hogy ebből meg lehet élni, vagyis egyre-másra születnek a rosszabb-nál rosszabb, viszont hatalmas hírveréssel és csillogással körülvett programok, amik egyébként nem jők semmire, viszont könnyű őket elkeszíteni és végtére is pénzt hoznak, és ez a lényeg. Azonban szerencsére még nem csak ilyen kultúrsznobokból áll a számítógépes társadalom (bár ebbe az irányba nevelik a népet!!!), ezért szerencsére készülnek még egészen jó kis programok, és minden bizonnal ez mindig így is lesz. Szóval ne toj be, fogsz még játszani is, nem kell állandóan az interaktív mózi unod. Mellesleg Amigán szerencsére nem divat ez a multimédiás baromkodás, legalábbis egyelőre. Bár szerintem nem is lesz az, hiszen ezt a típust általában nem a fentebb leírt kultúrsznobok vásárolják. Na és még valami, az újsággal kapcsolatban, hogy ne félj. Minden valószínűség szerint az Amigás GURU nem szűnik meg és nem alakul át PC-s újsággá, egyrészt mert olyan már van, másrészt meg valahol mindig is Amigás volt legfeljebb a GURU. Most van GURU, PC GURU meg CD GURU, úgyhogy egészen jól elvagyunk jelenleg.

Na de hagyjuk ezt a lamer témát. Egyébként kösz a ret.manuált meg a többi, de ezeknek több mint a tele megvolt nekem, de mindegy, ez nem a te hibád. Azé' kösz! Az AMIGA (AMIGA!) tábor jobb lenne ha maradna Parádon, mert ez így abszolút megítélhetetlen. Már régóta szerettem volna elmenni, de azt hiszem erről lemondhatok. Na jól van én megyek Bördzot Préjelni a 7. megahercezen. Na csá! Jó éjszokát! AMIGA RÚLEZ!

Ui.: Nem kell egy Amiga 500-as 1MB-val?? (PC-sek ne örvöngjenek, 1200-est akarok venni. Kitartok az Amiga mellett.) Szele Balázs, Székestehérvár

Remélem azért egyszer mégiscsak sikerül majd eljutnod egy táborba. Parádra néhány ok miatt nem megyünk többet, és ezek közül csak az egyik (bár nem jelentéktelen), hogy unalmas minden évben ugyanoda visszamenni. A tábor szerintem nem volt éppen túl drága idén sem, legalábbis ahhoz képest, hogy manapság milyen árak vannak. Ha ez megnyugtát, nem azért került ennyibe mert ezen akarjuk gennyestre keresni magunkat, hanem mert ennyiből jött ki. Ez van, sajnós.

Költő is back

Köszönetek Brazília! Sajnos az utóbbi időben nem volt időm levelet írni, de most pótolom. Az elmúlt 1-2 hónapban ugyanis a hazámát kerestem és meg is találtam. (Irigyeltek érte. – Brazília) A nevem azonban megmaradt. Még mindig Sehonnai Bitang vagyok. Sok időt töltöttem Ynev világában. Száz csatában harcoltam, száz sebből véreztem, százak tejét vettem, de mégis hiányzott valami. Azután mikor vértől mocsokban ballagtam az utcán, végre megjelent. Enyhe bizsergés a tejemben, majd egy A betű. Azután egy O, majd egy B, G, F, H és még rengeteg betű, számok, billentyűk, majd egy gép jelent meg a szemem előtt. És az az 5 betű amely büszkén hirdelte a szerkeztet hovatartozását: AMIGA. Majd hirtelen egy rázkódás és a gép egy egészem más világ felé rántott. Egy pillanatra gondolkodás után engedtem a vonzásnak. Hirtelen elsötétült minden, majd villogó képek bontakoztak ki a szemem előtt. Most a színek sokaságába bódultam bele. (Ejnye, ejnye. Vigyázni kellett volna, hogy a számítógép ne essen a fedjére a szekrény tetejéről, és akkor kisebb megrázkódással is megúsztat volna az egészet. – Brazília) Néhány óra múlva arra eszméltem, hogy a jóty nyomogatom és rettenetesen éhes vagyok. A képernyőn a töelenség életlenül tűkdűt. Nos ennyit a bevezetőről. (...)

Sehonnai Bitang András, aki néha Klujber András, Bonyhád

Hát bevezetőnek éppen nem rossz, mások jó ha összesen ennyit ki tudnak iz-zadni magukból levél fedőnév alatt. A leveled többi részét azért nem raktam be, mert abban momentán éppen ugyanaz írod mint rajtad kívül sokan mások, és ugyanazzal a témával egy egész levrovt megtölteni felér egy természeti katasztrófával. Ezért csak a bevezetőt hagytam meg, mondjuk csak azért, hogy legyen valami, ami nem szól semmiről, de arról legalább érdekesen. Örülök, hogy Ynev világából visszatérve nem felejtetted el teljesen az Amigát, kár lenne érte. Na jó, nem is szaporítom tovább a szót fölöslegesen, úgysem akartam semmi egyebet írni.

Gollam bátyó megkerült

Aranyosz kisz Brozil! Gollomnak tetszik az új változás, Gollam szereti az ő ornyosz kisz gépeckéjét, úgy bizony! Az Gollam drógoszógó, gollom, gollom... Szegény kisz Gollomat cúnynál rőszdették, kicollták tőle kedves kisz pénzeckéjét... És most nem az ő drógoszógóról írrok neki. Joj! Joj! Gollomat égeti a szok bűdös írósz, omi nem az ő ornyos kisz drógoszógóról szól! Bűdös gépeckék, Gollam érzi, szok szok bűdös kisz gépecke... Gollam eltoposzo őket, bizony! De bűdös kisz gépeckék szűtik az ő toipackáját, joj, joj! Bűdös gépeckék bántani okarjók Gollom drógoszógát! De Gollom nem hagyja, Szméogol nem hagyja... Eszte o szótétben, mikor mór olszik o szok cúnó bűdös emberke, Szméogol előmőszik az árnyékból és hosszú ornyosz kisz ujjockaívoit jól megszorítja o bűdös kisz emberkék nyokát. Úgy bizony, Szméogol megszorítja... Aurum jó kisz emberke, okos kisz emberke... Szegit Gollomnak ész az ő kisz drógoszógának... Aranyosz kisz Aurum... Gollam fog holot, szok finom bűdös holockát, ficákoló kisz holockát... ész od belőle o kedves kisz emberkéknek isz, úgy bizony Gollom od belőle... Odaadjo finom kisz holockóit, hogy az ornyosz kisz emberkék ne éhezzenek. Gollom szegit, cok az emberkék, az okos kisz emberkék írjanak Gollom drógoszógóról... Gollom szereti az ő kisz drógoszógát, nagyon szereti...

Gollom, Köröslodány

Micsoda nagy szerencse, hogy előkerült ez a Gollam, mert így legalább nem csak azt lehet itt olvasni, hogy de jó a változás meg minden. Annak ellenére is, hogy Gollamnak tetszik a változás, izé, változás. Szerintem a Gyűrű elvesztése kicsit összezavarhatta szegényt (ezt alátámasztja az a tény, hogy most valami gépekről handabandál itt, és ezt általában az épeszű emberek nem teszik), azért beszél kissé zavarosan. Nem igazán értettem, hogy mi tetszik és mi nem, de gondoltam szegény kis Szméogolt komoly megpróbáltatásként érte az amigás átalakulás és fálóslegesen vette meg az újságot. Szegény. Különben is, ha már az ő drógoszógáról akar olvasni, akkor inkább a Gyűrűk Urát kéne olvasnia és nem a GURU-t, ott sokkal ritkább a műsorváltozás. Egyébként idefigyelj te Gollam. Komolyan magadra fogsz haragítani ha valamelyik bűdös kis embernek megpróbálsz megszorítani a nyokát. És még azzal sem tudsz majd kiengesztelni, ha sok-sok bűdös halat tolsz az orrom alá. Persze halászlé farmájában jöhet, de akkor előbb az Aurumhoz vidd (őt látom úgyis szeretted), ő remek halászlét tud főzni. De ha rossz lesz, nyaköncsíplek és úgy leültetek egy konzol elé valami blódséggel játszani, hogy arról koldulsz, de akkor fogsz majd csak Igozán kegyelemért könyörögni amikor a kis drógoszógodra harminckétféle basic fordítót fogok installálni. Szóval nagyon vigyázz magadra, legyél jó és szobatiszta, és akkor még a végén egész jól kijövünk majd egymással.

Csomagküldési problémák

Hi Brozil! Már 3 (három) hónapja nem küldtetek az utónvétellel megrendelt összes lemez GURU-t. Ho megkérhetnélek, sűrgesd meg o csomagküldőket legyél szíves, mert ez torthotolton állapot (lemez GURU-t okorok! lemez GURU-t okorok! lemez...)

Czinkóczi Attila, Szurdokpüspöki

Nagyan szeretem, hogy előbb vagy utóbb, de inkább előbb az ilyen típusú levelek is nálam kötnek ki, általam nem igazán ismert okból. Gyánitom azért, hogy megnyugtassak mindenkit, hogy persze persze küldjük már meg ilyenek, meg minden rendben van ám. Hát egy fenéket van rendben. Ha még egyszer valaki ilyen levelet tal az orrom alá, azt meleg Mirindával fogom megitatni. Egyébként a csomagküldő szolgálat az működik, általában oda is érnek a cuccok, de úgy látszik néha nem. Pedig igen komoly erősítést végeztünk ezen a téren, de vannak még hiányosságok. Amióta pedig kitért a hálózatos Descent mária a HQ-n, azóta a csomagküldők egymásnak küldenek csomagcskákat lesből vagy még inkább hátulról támadva. Azért csak kitarás, hátha megünjük a Descentet...

Néhány szó a lemezről (is)

I. Amigo GURU Szerkesztőség! Szevasztok! Örülök, hogy megváltozott o lop szerkezte, mert időig nem sokat vettem, mert az Amigo újság legyen az ominek hirdetik. (Mellesleg a változás előtt senki sem mondta, hogy a GURU csak amigás újság. Legalábbis mi nem. -- Brazil) Ho ilyen lesz továbbra is, biztos, hogy vevő leszek. Azért vonnok értetlen dolgok. Hirdetitek, hogy a GURU lemez cakli-pakli (95/7) 150 Ft. A 8. számban már 280 Ft. Akkor melyik az igoz? Mert 300 Ft-ot nem adok o lemezért mikor az újság 250 Ft.

Na ez az. 300 forintot én sem adnék érte, de még 280-at sem. Ezért kerül a lemez 150 forintba. Legalábbis abban az esetben, ha a pénzt rózsaszín postautalványon feladod a GURU címére, és a feladást igazolól szelvényt elküldve (másolat is jó persze) rendeled meg a lemezt. Ha azonban csak annyit írsz, hogy kell neked egy ilyen lemez és azt majd utónvétellel kifizeted, nos akkor 280 forintba kerül valóban. Ebből viszont 130 forint a Posta munkadíja, amit persze neked kell kifizetned. Azt hiszem elég jól látható, hogy az első módszer icpicit, mondhatni egy bocinyit jobb mint a második. Mellesleg ha kicsit figyelmesebben olvasod el a hirdetésben, akkor ott ugyanez van leírva csak kissé rövidebben. Ebből is látszik, hogy mennyire jószívűek vagyunk mi. Meg az is, hogy mennyire jól akarunk a Postának...

Megrendelnél az újságot mert okkar lenne lemez is. Del Ahogy ismerem o levelezés szerint, mire megjön o lap, addigra az újságosok már napok óta örülők, és omit hirdetnek már rég elkelt. Ez nem egy pozitívum! (...)

Ooopp, úgy látszik antireklámat generáltam. A szerencse csak az, hogy ez így ebben a formában nem igaz. Az előfi-

zetők ugyanis elvileg előbb kapják meg az újságot mint ahogy az utcán megjelenik. Legalábbis így kéne hogy legyen, mert a postázás aznap vagy legkésőbb másnap megtörténik, miután a nyomdából kijön az újság. Az újságárushoz 2 nap múlva kerül, tehát legraszabb esetben is ugyanabban az időpontban jut hozzá az előfizető az újsághoz, mint az aki az újságárushoz szerzi be. Hangsúlyozom azonban, hogy elvileg. Viszont ha kézik is egy kicsit, még mindig van némi haszna az előfizetésnek, hiszen olcsóbb az újság, az esetleges év közbeni áremelések az előfizetőkre nem vonatkoznak, valamint ingyen jár hozzá a lemez mellélet is. Na most már elroboghat az előfizetni.

Azon kívül lennének kérdéseim. 1. ACOMP hirdeti o CD³²/A570-et az A500-hoz. Hogy működik 1.3-mal ha o CD-hez 3.0 vagy 3.1 szükséges? 2. Lejótsható-e vele az Amine lemezei? Vagy mi kell hozzá? 3. Akármelyik ATAPI kompatibilis. CD meghajtó megy-e AT buszos vinyó kontrollere? 4. Hol van a PC ond Model 2000 boltja? 5. Bear lemezeim 120-ig megvonnok és érdeklődöm, hogy készül-e még, és honyos számnál tortotok? Ennyi lett volna a sirámom, és küldök egy megcímzett válaszborítékot, legyetek szívesek pár szóban válaszolni o kérdésekre.

Regdon Göbor, Budapest

Ha már belekezdtem a levrovban akkor itt is fejezem be, úgyhogy buktál egy válaszborítékot, viszont meg vagy örökítve az utókorak. Na lássuk csak. 1. Azt hiszem 1.3-mal is működik az A570, hiszen az még akkoriban készült amikor az volt a menő meg a CDTV. Féltreérés ne essék azonban, az A570 nem teszi CD³² kompatibilissé a gépet. Mindenesetre jobban jársz ha beszerezol egy 3.0 vagy 3.1-es KickStartot, mert manapság a legtöbb program ezeken szeret futkározni. Arról már nem is beszélve, hogy annyival jobb az 1.3-nál, mint az ürrepülőgép a papírrepülőnél. 2. Naná. Elég csúnya dolog lenne, ha egy amigás CD-t Amigán nem lehetne használni. A rajta levő programok nagy részéhez azonban minimum AmigaOS 2.04 szükséges, szóval már csak ezért is érdemes upgradelni. 3. Jó esélyed van rá. Ez úgyben van némi cikk az újságban, ajánlanám azt elolvasni. 4. Fogalmam sincs. Bevallom őszintén, egyáltalán nem tartom észben egyetlenegy bolt címét sem. 5. Ha jól tudam, a Bear azóta nem csinál Bear lemezeket, amióta valaki ellopta a gépét. De még az is lehet, hogy igen, csak jól titkálja.

No kérem szépen, ezennel meg is lenne a levrovvol. Ha valaki esetleg abba o hamis illúzióba élné bele magát, hogy o levrov még nem ér véget, az komolyon csalódná fog. Ugyonis meglehetősen közel von o betejezés. Egészen pontosan: itt.

Brazil

AMOS THE CREATOR

AMOS AMCAF

Bank parancsok:

Az Amos Pro-t használók számára egy új (V1.19, 1995 június 30.) extensiont mutatunk be, a rendkívüli módon két oldalra hízott Amos rovatban.

A neve AMCAF, melyben egy év munkója tekszik Chris Hodges-nak. Több mint 200 utasítást tartalmazó bővítése a legjobbak közül való. Már korábban eljutott hozzánk egy letördített demo, amit nézegetve nehezen hittük el, hogy Amos kód produkálta. Végre itt von az extension demo verziója, mely szabadon terjeszthető, ezért erre is áll korábbi ígéretünk, az elküldött lemezre töltszük. A demo verzió nem tordítható és az Amos indításakor egy ablakban hívja fel figyelmünket a regisztrálás lehetőségére. Az Amos fejlődéstörténetéből látható, hogy miután Francois Lionet kiszállt a fejlesztésből, az Amos nem halt meg. Lekezes programozók, csekély jövedelem reményében is fejlesztgetik, toltogatók az egészet. Szerkezetének köszönhetően, gyakorlatilag korlátok nélkül továbbfejleszthető. Persze, hogy az ilyen egységes koncepció nélküli fejlesztések végül hová vezetnek, azt még nem látjuk, de azért reménykedünk egy újabb, a kor követelményeinek valóban megfelelő Amos születésében. Az AMCAF egy profi dorobó az extension-ök népes táborának. Tekintélyes Amiguide és 2.0-tól lejjebb is használható dokumentációval. Mindkettő angol és német nyelven egyaránt, ám ezt megrendeléskor külön kérni kell. Installáláskor még a help accessory-t is kiegészíti saját utasítóinak leírásával. A számos jól magyarázott példaprogram mindenki számára tartogat hasznosítható fogásokat.

A következőkben megpróbáljuk áttekinteni az AMCAF által érintett területeket a teljesség igénye nélkül. Eltekintünk a korábbi gyakorlattól, amikor minden utasítást részletesen toltoltunk. Igény esetén természetesen ettől sem zárkozunk el.

Számos olyan utasítással találkozhatunk, amelyek a hagyományos bankok kezelésében nyújtanak eddig nem látott lehetőségeket. Más extension is kiegészíti az eredeti bank kezelést, de az AMCAF most betegezi a témát. Nézzük az új lehetőségeket, majd gondolkodjunk el, vajon von-e még másra szükség.

Mint ismeretes a bankok egy része közvetlenül kapcsolódik a program kódjához, melyet a bank típusa határoz meg. A permonens bankok mindegyike speciális, ám az AMCAF-fal létrehozhatunk teljesen egyedi bankokat saját névvel, valamint meghatározható átmeneti, ill. állandó jellemzőjük.

Hosznos lehetőség a bankok méretének megváltoztatása is. Egyszerűen zsugoríthatjuk vagy nyújthatjuk már letöltött bankunkat, és emellett szabadon helyezhetjük át chip rom-ból fast-ba és vissza. Persze itt azért nem árt figyelni arra, hogy mikor és minek kell chip ramban lenni. Ezeknek nagy hasznát veheti aki fél megás chip rom-mal boldogul vagy nagy méretű grafikai és zenei adatokat használ.

Illetéktelenektől elzáródó odotokink vagy játékokunk védelme érdekében több eljárásról is kódolhatjuk a bankokat. Ezek olyan módon működnek, hogy a bank minden byte-ján illetve minden word-jén ugyanazt a műveletet elvégzi a megadott kódol. Természetesen nem lehetetlen az illetéktelen dekódolás, de mindenestre szűkítheti a hozzáférők sorát. A bankműveletek leegyszerűsítése végett a példoprogramok tartalmaznak

egy AMCAF bank monogor nevű programot.

Bank Permanent b – a bankot a programkódhoz köti
Bank Temporary b – (Mogyor bankká alakítás) átmeneti
Bank To Fast b – a bankot áthelyezi fast rom-ba
Bank To Chip b – chip rom-bo megy
Bank Stretch b To l – a bank új hossza. Kezdeté megváltozhat!
Bank Copy b1 To b2 – létrehoz egy átmentí mósolót
Bank Name b,n\$ – átnevezi a bankot
=Bank Nome\$ – a név lekérdezése
Bank Code xx.y kód,b – a bank kódolása és dekódolása
=Bank Checksum (b) – ellenőrző összeget számol

Grafikus utasítások:

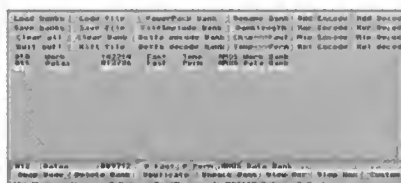
No ez az a téma amit egy extension sem hagy ki. Itt most sok, korai demokból ismert effektek rutinjai kerültek bele. Természetesen vannak gyors olop grafikai rutinok vonal és pont rajzolóhoz. Ezek sebesség összehasonlítását az Amos és más extension-ökkel egy későbbi számban vizsgáljuk meg.

A Pix utasítócsoporthoz egy képernyőrész vagy egy pixel színeit változtathatjuk meg egyszerre a színregisztereken tel vagy le holodvo ciklikuson vagy onélkül. A Shode Bob-ök a sprite bankból kerülnek a screen-re tolyomatoson változó színnel, omi a hőtteret is érinti.

Itt is találunk 3D csillagrutinokat, állítható gravitációval, sebességgel, választható bitplane-nel.

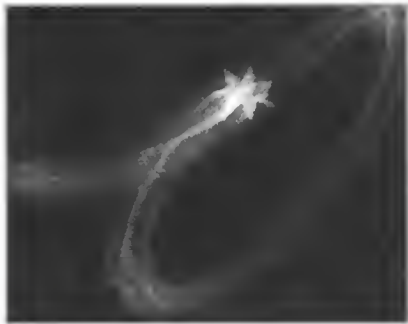
Egy további demo effekt a splinter. Ez úgy néz ki, mintho a képernyőrész lerobbanna. Az ott lévő pixelek színüket megtartva meghatározott gravitációval és 3 sebesség vektorral tövznak helyükről.

Számos színregiszterrel kovoró utasítással találkozhatunk. Köztük AGA -



ECS konverzió, HAM tade az eredeti szírvány kezelés kiterjesztése... Bitplane másoláshoz, törléshez gyors Blitter utasítások állnak rendelkezésre.

Karakterkészletek kezelésében vége már sok idegesítő apróságnak. A Get Disk Font végre mellőzhető és bankban tárolt fontok is használhatóak.



Ham Fade Out s – egy lépést sötétít a HAM screen-en
Convert Grey s To t – tekete-tehérre konvertál egy képet
Fcircle x,y,r – filled circle
=Y Raster – a raster sugár aktuális sorát adja meg
Pix Shift Up s,c1,c2,x1,y1 To x2,y2 – c1 és c2 között változtatja a terület színét
=Scrn Rastport – a screen rastport címét adja meg
Set Sprite Priority bitmap – a sprite prioritását adja meg a bitplane-ekhez képest
Set Ntsc – 60 Hz-es NTSC képmódba vált
Change Print Font b – megváltoztatja a Print karakterkészletét

File műveletek:

A tile műveletekből sem lettünk tökéletesen ellátva Francois által. Az AMCAF-tól most a tile-ok bármely adatát megkaphatjuk. Beállíthatjuk a protect flag-et és írhatunk tile commentet is. Kaptunk egyszerűsített tile töltő, mentő, másoló utasításokat. A tömörítések közül pedig az AMCAF a PowerPacker-t és az Imploder-t támogatja.

A 4 játékos adapter:

A dokumentáció tartalmazza a két további joystick, paralel portra csatlakoztatásához szükséges teendőket. Az extension pedig kezeli a két további örömbotot.

Vektor koordináták:

Térbeli koordináták kétdimenziós vetületét számítják gyorsan a Vec Rot utasítások, tüggvények. A beállított nézőpont mellett kapjuk meg a térbeli pontok x,y koordinátáit, valamint távolságát a képernyő síkjától. Ezek után már csak a gyors vonalrajzoló rutinra van szükség, és máris elkészül a vektor object. Ezek az utasítások nem helyettesíthetők a Voodoo 3D extensiont (egyelőre), de a sebességére nem lehet panasz. A demo-ban folyamatosan forgat normál filled és glenz vektor testeket is.



Ppfromdisk file\$,b – sűrített file töltése bankba
Examine Object file\$ – a dos object adatait tölti be tüggvények számára
=Object Protection – az előbbivel vizsgált file adatai
=Object Date
=Object Comment\$
Vec Rot Precalc – a beállított paraméterekkel egy belső mátrix adatait számítja
=Vec Rot X(x,y,z) – az új x érték forgatás után

Protracker parancsok:

Az eredeti music extension tracker parancsai teljesen lecserélhetők az AMCAF rutinjaival. Ezzel kiküszöbölve annak valamennyi hibáját. Számos új lehetőségünk is nyílik. A legérdekesebb a program szinkronizálása a zenéhez. Egy AMCAF utasítás képes átvenni a playertől egy effekt kódot, amihez a program eseményeit igazíthatjuk. Példának egy nagyon jó videoklip-szerű demo is található a lemezen.

Természetesen a szokásos beállításokat – csatorna kiválasztás, hangerő, sebesség – mind megtaláljuk. A betöltött modulok hangszerei külön is megszólaltathatóak, de azok helye és hossza is megtalálható a memóriában. A zene lejátszások időzítését a

CIA és a VBL között mi választhatjuk. A modulban szereplő hangszerek külön is megszólaltathatóak, de megkapjuk hosszát és helyét is a memóriában.

Pt Instr Play n – egy hangszert szólaltat meg a modulból

Pt Cla Speed – a lejátszás sebessége, illetve VBL időzítés adható meg

=Pt Signal – a protracker ettekt kódjával tér vissza, ha éppen ott tart

Pt Sam Bank b – egy standard Amos sample bankot jelöl meg a Pt Sam parancsoknak

Egyebek:

Ebben a csoportban gyors trigonometriai és aritmetikai tüggvényeket találhatunk. Több mint háromszor gyorsabbak és még a math.library-kre sincs szükségük. Emellett találhatunk tüggvényt arra, hogy megtudjuk, milyen néven indították el programunkat, milyen Tool Type beállítások szerepelnek az ikonban. Lefoglalhatjuk más programok elől az audio.device-ot. Ami pedig abszolút felesleges, reset-elhetjük a gépet.

Nézzünk ezekből is néhányat:

Exchange Bob I1,I2 – az aktuális sprite bank két bob image-ét telcseréli

Open Workbench – megpróbálja újra megnyitni a korábban lezárt Workbench-et

Write CLI t\$ – szöveget ír a CLI ablakba

=Lsstr\$ (v,n) – n jegyű balra igazított stringet gyárt a v számból

=Chr.w\$ (w) – a 0 és 65535 közötti w számot 2 bytes stringgá alakítja

=Cpu – az op. rsz. rutinját felhasználva a proc. típusát adja vissza

A teljes fordítható változat 30 DM ellenében a szerzőtől megkapható. Hogy ez egyszerűbb, legyen a cím:

Chris Hodges

Kennedystrape 8

D-82178 Puchheim

West Germany

Tel: +49-89/8005856 (Voice/Modem)

Aki persze először megtekintené, nyugodtan küldjön keftő darab lemezt az Amos rovatnak. A következő számban ne mulasszátok el az extension összehasonlítás! Továbbra is maradjunk a mindenki Amos kérdésért, bántatát váró HAC.

Az extensionért köszönet illeti Pet-hő Szabolcsot.

Hírek

MasterISO

Az Asimware Innovations, melyet eddig a CD file-systeméről ismerhetünk, új terméket, CD-ROM-ak készítésére szolgáló programot jelentetett meg. A MasterISO segítségével nemcsak image file generálható (mint a Commodore CD³² developer lemezeken található programmal), hanem lehetőség van az SCSI buszra csatlakoztatott CD író berendezés közvetlen vezérlésére is.

A támogatott CD író típusok:

- Yamaha CDR100
- Pinnacle RCD-202
- Philips CDD521, CD522

A program szolgáltatásai:

- ISO 9660 Level 1 és Level 2 formátumok (8+3, ill. 31 karakteres file-nevek)
- különböző forráshelyekről állítható össze a CD (nem kell egyetlen partíción elhelyezkednie a teljes anyagnak)
- image generálás file-ba és közvetlenül SCSI hard diskre
- audio CD-k készítése
- AIFF, MAUD, CDDA 16 bites audio file-ok támogatása
- trademark-ak elhelyezése (CD³² és CDTV autobaat-hoz)

A szükséges hardware és software környezet:

- Amiga OS3.x szükséges
- SCSI vezérlő
- max. 1.3 GB hard disk
- max. 16 MB RAM

Asimware Innovations Inc.

600 Upper Wellington Street, Unit #D
Hamilton, Ontario
L9A 3P9 Canada

Tel.: (905)578-4916

Fax: (905)578-3966

E-Mail: info@asimware.com

Commodore UK

A viszonylagos függetlenséggel rendelkező Commodore UK ügyében is megállapodás született az elmúlt hetekben. Az új cég, az Amiga Technologies GmbH (UK) vezetője – a korábban szintén Commodore UK alkalmazott – Jonathan Anderson lesz. A cég profilja hasonló lesz az elődjéhez, elsődleges feladata a termékek eladása a distributaraknak, akiken keresztül jutnak el a kereskedőkhöz.



Ehhez csak némileg kapcsolódó hír, hogy az Amiga Technologies szétosztó hálózatában Magyarországhoz az AMIGA Switzerland-et rendelték, melynek vezetője Willy Scheiwiler.

ESCOM Handels AG
Z=FCrichstrasse 48
CH - 8134 ADLISWIL
Tel.: +41 1 710 9240
Fax: +41 1 710 9800

Újra kaphatók az Amigák

A korábbi ígéreteknek megfelelően megkezdődött az A1200 és A4000 gépek gyártása. Az új A1200, melyet Franciaországban gyártanak egyetlen kivétellel mindenben megegyezik a régi modellekkel, az új gépek már 3.1-es rendszerrel kerülnek szállításra. Az ígéretek szerint szeptember második hetében kerülnek az üzletekbe. A már megjelent hirdetések szerint kb. 700-750 DM körül várható az árak.

Az A4000T modellek, melyek az USA-ban készülnek már augusztus végén az üzletekbe kerülnek, és jelentősebb eltérések mutatkoznak a régi modellekhez képest. A legjelentősebb az SCSI-II-es vezérlő, melyhez gyárilag 1 GB-as hard disket csatlakoztattak. A taranyházban van elég hely az esetleges bővítések számára is: 3 horizontális és 2 vertikális elhelyezkedésű 5 1/4" méretű félmagas egység számára van hely, továbbá egy vertikális teljes magasságú hely is található. Az előbbieket közül az egyikben helyezkedik el a 3.5"-es HD-s floppy meghajtó. Az ismert A4000-hez képest bővült az alaplap bővítő helyek száma is: 5 Zarra II/III, 2 video és 4 PC/AT sáv áll rendelkezésre (ez utób-

biakból 3 van kombinálva a Zorro-s sávokkal). Az A4000T-ban gyárilag 8 MB FAST RAM található, mely az alaplapon 16 MB-ra bővíthető. A gép ára a mellékelt Scala MM300-as programmal együtt kb. 4800-5000 DM.

Amiga Technologies

Berliner Ring 89

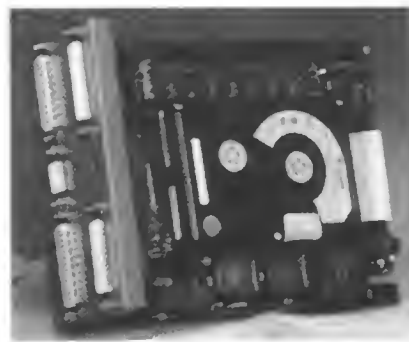
D-64625 Bensheim

Tel.: +49 6252 709 195

Fax: +49 6252 709 417

SX-32

A Commodore által gyártott SX-1 modulhoz hasonlóan e termék célja is az, hogy teljes értékű számítógéppé alakítsa a CD³²-t.



A szakasos Amiga csatlakozókon kívül (soros, párhuzamos stb.) található egy 15 pólusú VGA csatlakozó is. Az SX-32 modul 2.5"-es hard diskek fogadására tervezték. Lehetőség van egyetlen 32 bites SIMM modul segítségével 8 MB-as FAST RAM bővítésre is.

Az SX-32 ára 450 DM.

DCE Computer Service GmbH

Kellenbergstr. 19a

46145 Oberhausen

Tel.: +49 208 66 06 73

Fax: +49 208 63 04 96

Aiwa ACD300

A hangtechnikai berendezéseiről ismert Aiwa dupelebenszerű SCSI CD-ROM-jával belépett a számítástechnikai perifériák gyártói közé. Az első termékük máris nagy érdeklődésre tarthat számot, mert megvalósították azt, amit más cégek a CD-ROM-an elhelyezett play gombbal csak ízelgettek: a termékük audio CD hallgatásra minden segédprogram nélkül jól használható.

folytatás az 53. oldalon

A Rendszerbarát

A legutóbbi számban a file dátumokat és protection biteket visszaállító programot épp sikerült beüzemeltetni, azonban semmilyen kiegészítő információra nem maradt hely, bár azok legtöbbjét sikerült a forráskódban elhelyezni. Egyetlen téma érdemes további vizsgálódásokra, mégpedig a SAS/C speciális kulcsszavai. A programban egyet használtunk (az `_aligned-et`), de más esetekben is leegyszerűsíthetjük a dolgokat. E kulcsszavak egy része csak a legújabb változatokban jelent meg, ezért régebbi forráskódokat megfigyelve rengeteg dolgot meg lehet valósítani egyszerűbben. E lehetőségekre még a későbbiekben visszatérünk.

A legutóbbi számokban többször szóba (és képre) került a Resource program. Mint az egyik legnépszerűbb Amigás disassembler, érdemes megismerkedni a program által biztosított lehetőségekkel (V6.0).

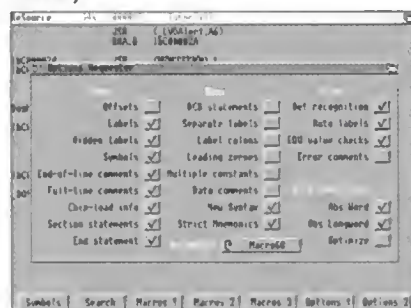


A program támogatja a 68000 processzor család processzorait (68000, 68010, 68020, 68030 és 68040 CPU - 68881, 68882 és 68040 FPU - 68851, 68030 és 68040 MMU), a hagyományos assembly szintaktika mellett támogatja az új Matarala farmátumot is. További lehetőség, hogy választhatunk a "strict" és a "relaxed" mód között is. Ez abban jelentkezik, hogy, pl. címregiszterbe történő adatmozgatáskor a "nagykönyv" szerinti utasítás a MOVE, de "Strict Mnemonics" módot kikapcsolva csak MOVE-nak kerül visszafordításra.

A 6.0-as változat legnagyobb újdonsága a felhasználói felület újírása. Ez a tile requestertől kezdve a menüig sok mindent érintett. Elmiatt eleinte idegennek fog tűnni a program, de az új felület sok tekintetben kényelmesebb a réginél (és le is lehet tagyasztni, ami a réginél nekem nem sikerült). Az első szembetűnő változás a képernyő alján elhelyezkedő hét gadget. Az általuk elérhető funkciók korábban a menüben voltak elhelyezve. Most (elvben) aszinkron működésűek, azaz megnyitások után leválnak a főprogramról. Ennek előnye, hogy nem kell lecsukni őket, ha mazogni kívánunk a tar-

raskódban, vagy az opciók állítása azonnal látszik a forráslista le nem takart részén. Mivel ezek mérete elég nagy, valószínűleg csak kevesen fogják az összeset állandóan megnyitott állapotban tartani...

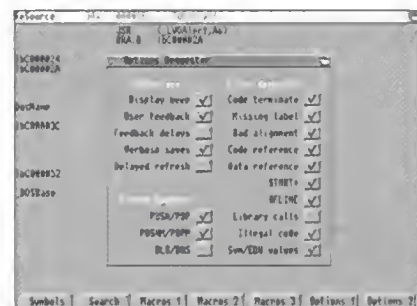
A program gyors használatához sok gyakorlásra és konfigurálásra van szükség, mert a legtöbb funkció elérhető a billentyűzetről is, de mire mindenki kialakítja a neki megfelelő kiasztást, vagy megtanulja a gyárit elég sok idő telik el. Szerencsére a KEY BINDINGS menüvel egyszerűen megtekinthetők és módosíthatók az ásszerendelések. (De megtekinthető a billentyűzet kiosztás a ShowKeys programmal is.)



Természetesen kipróbáltuk a program tudását is (ami persze nem ayan egyszerű dolog). A legegyszerűbb megoldást az AsmOne-hoz tartozó AllModes.asm tile letöltésével létrejövő file visszafordítása jelentette. (Más kérdés, hogy pl. a Devpac 3.04 nem volt hajlandó letölteni az összes sárt, így nehéz megítélni azt, hogy az AsmOne generált rossz kódot, vagy a Resource-nak vannak még hibái.) Ez zárójeles megjegyzés alapján már látható, hogy az eredmény nem teljesen az elvárásnak megfelelő. Véleményünk szerint a hibákat valószínűleg a Resource-ban kell keresni. Ezt az is alátámasztja, hogy a New Syntax bekapcsolásával kevesebb a hibák száma, mint az opció kikapcsolt állapotában. Szerencsére a hibásan visszafordított utasítások elég ritkák – szerintem csak a legnagyobb bitvadászok tudják, hogy mit is csinál a `flognp1`, vagy az `fmavecr`. Ugyanakkor ez utóbbinál (már amelyiké jól fordítja vissza) megadja,

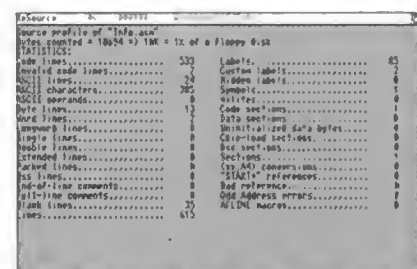
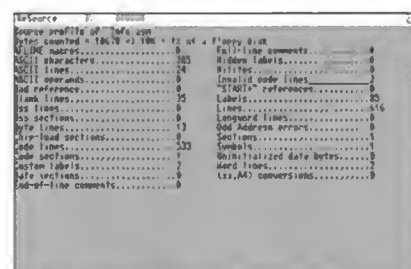
hogy mennyi is a betöltött konstans értéke.

A másik teszt sokkal nehezebb és legfeljebb a program előző változatához (ill. az elvárásainkhoz és álmainkhoz) hasonlíthatjuk az eredményét. Válasszunk ki néhány programot és nézzük meg a visszafordított eredményét. E próbálkozások eredménye az lett, hogy a program jobb a korábbi (V5.05) változatnál, ez akár abban is jelentkezik, hogy a korábban alig használható CFuncts.rc1 file jó néhány dolgot képes megtalálni – nem csak Aztec C-vel fordított file-okban, hanem pl. assembly forrásokba is képes "szabványos" címke neveket generálni. Ezt mindenki tesztelheti a programhoz adott Tutorial1 (.asm) tile-an is. Kár, hogy az előző változat óta (ami 3 éve jelent meg) nem készült SAS/C által generált kódot feldolgozó file. (Igaz valószínűleg jóval nehezebb lenne ilyen írni, mivel sokszor két verzió között nagy kódgenerálási változtatások voltak a SAS/C esetében, nem említve a global és a peephole optimalizáló tevékenységét...)



Azt azonban nem titkoljuk, hogy a program lassult, ami abból származik, hogy jóval több menüben dolgozza fel a visszafordítandó file-t. Szubjektív véleményként ide írom, hogy azért többet várnék egy ilyen jellegű programtól: pl. legalább a rendszerhívásokat megpróbálhatná megtejtetni, mert a legtöbb esetben automatikusan visszakereshetők lennének, ha a program egy kicsit "emulálná" a processzorok működését. Egyet-egyét véletlenül megtalál, de még messze van az elvárásoktól...

(JOCO)



A 3.1-es rendszer info parancsa visszafordítva a régi és az új változatot (statistika)

CHEAT MODE

ADAM'S FAMILY

81Y1M AFTER BIG TREE
7191D AFTER FRIDGE IN KITCHEN
B919R AFTER CONSERVATORY
V1514 GAMES ROOM
V919B PICTURE GALLERY
BG9K& CRYPT
ALSK# GRANNY

ALIEN BREED 2

LEVEL 02: 353828
LEVEL 03: 108383
LEVEL 04: 370101
LEVEL 05: 982922
LEVEL 06: 847464
LEVEL 07: 737373
LEVEL 08: 928112
LEVEL 09: 287364
LEVEL 10: 193831
LEVEL 11: 090921
LEVEL 12: 309383
LEVEL 13: 101221
LEVEL 14: 103922
LEVEL 15: 098992
LEVEL 16: 125332
LEVEL 17: 091233

AMINOS

FRDSNMGNGR, PLFRMNLQSN, LSNBRGNSLQ,
LKMCTKSCDF, STANLMRCHC, RCHCMCLTHS,
THBSTFTT, THILJRSNN, MLFNDIFLL, BTMMNDHRCH

ANARCHY

5400, 6407, 8215, 0101, 2008, 5116, 4124, 3901,
3406, 5014, 9919, 0528, 2602, 0407, 1015, 7320,
1926

ANOTHER WORLD

LEVEL 01: EDJL, LEVEL 02: HICI, LEVEL 03: FLID
LEVEL 04: LIAC, LEVEL 05: CCBL, LEVEL 06: EDIL
LEVEL 07: FBOK, LEVEL 08: KCLI, LEVEL 09: ICBM
LEVEL 10: FIEL, LEVEL 11: LBLD, LEVEL 12: LFEK

ASTRO MARINE CORPS

F6 Ienyomasa utan:
NOSTROMO, DISCOVERY, ENTERPRISE
DAGOBAN, REPUBLICAN, KRULL, METROPOLIS

ATOMINO

LEVEL 10: ACID, LEVEL 20: ARROW
LEVEL 30: EMISSION, LEVEL 40: LAVA
LEVEL 50: CAVE, LEVEL 60: ELDER
LEVEL 70: BONE, LEVEL 80: WOOD

ATOMINOKID

LEVEL 010 IDYLL, LEVEL 020 TAURUS
LEVEL 030 NEPTUNE, LEVEL 040 PHOTON
LEVEL 050 PLANKTON, LEVEL 060 INFERNAL
LEVEL 070 FOSSIL, LEVEL 080 POISON
LEVEL 090 SOUP, LEVEL 100 SULPHATE

BABY JO

MUMIMY, GLOUP, YOUNI

BATTLE ISLE DATADISK

LEVEL 01 LOSAG, LEVEL 02 BOMBS
LEVEL 03 COMET, LEVEL 04 PEARL
LEVEL 05 MIRROR, LEVEL 06 ROMEL
LEVEL 07 MAGMA, LEVEL 08 BLOCK
LEVEL 09 WATCH, LEVEL 10 LAGUN
LEVEL 11 BIRMA, LEVEL 12 SERP
LEVEL 13 RAMBO, LEVEL 14 YUKON
LEVEL 15 POINT, LEVEL 16 FROGS
LEVEL 17 ITALY, LEVEL 18 LINES
LEVEL 19 VARIUS, LEVEL 20 SOUND
LEVEL 21 TWEAK, LEVEL 22 NIPON
LEVEL 23 FLAIR, LEVEL 24 ARROW
LEVEL 25 KORSO, LEVEL 26 MOUTH
LEVEL 27 FJORD, LEVEL 28 DONOR
LEVEL 29 LEVES, LEVEL 30 JUMPY
LEVEL 31 WERFT, LEVEL 32 WINIT
LEVEL 33 TENNO

BETTER DEAD THAN ALIEN

LEVEL PASSWORD COMMENT
001 ELEKTRA, 002 SYZYGY, 003 DRAMBUIE
004 PLUG, 005 SOPRANO, 006 MAYONNAISE
007 FAUCEI, 008 POTATO, 009 WOOMERA
010 NARCISUS, 011 DEBUTANTE, 012 FIRKIN
013 ACOUSTIC, 014 TRIPTYCH, 015 JABBERWOCKY
016 WHIMSICAL, 017 CORNUCOPIA, 018 PUNJABI
019 TIDLY, 020 KEWPIE
021 SEPULCHRE, 022 EUPHEMISM
023 GRAMMARIAN, 024 CROSSWORD
025 QUARANTINE

BOMBUZAL

001 BOMB, 008 ROSS, 016 RAT, 024 USA
032 DAVE, 040 IRON, 048 LEAD, 056 WEAD
064 RING, 072 GIRL, 080 GOLD, 088 OPAL
096 SONG, 104 FIRE, 112 LAMP, 120 TREE
128 SINK, 136 BRKE, 144 BIRD, 152 TAPE
160 VASE, 168 PILL, 176 SPOI, 184 PALM
192 LOCK, 200 SAFE, 208 WORM, 216 NOSE
224 EYES, 232 HAIR, 240 SIGN, 248 MYTH

BONECRUNCHER

GOLEMSTENCH, SCARAB, DEATHCHAMBER
HORNSLUT, BLOODSMELL, NIGHTMARE
THUNDERSTORM, CREEPYCAVE, LIQUIDATION

BRAIN BALL

LEVEL 01 - ———, LEVEL 02 - WELLDONE
LEVEL 03 - PPHAMMER, LEVEL 04 - FORTUNE
LEVEL 05 - READY, LEVEL 06 - STEADY
LEVEL 07 - NO GO, LEVEL 08 - JOYSTICK
LEVEL 09 - RUTOOFGP, LEVEL 10 - DENISE
LEVEL 11 - BIGAGNIUS, LEVEL 12 - CHIPCHIP
LEVEL 13 - HATTHAT, LEVEL 14 - FRANKLIN
LEVEL 15 - PJOTRE, LEVEL 16 - HUI LUIS
LEVEL 17 - ESCAPE, LEVEL 18 - CONTROL
LEVEL 19 - SPACE, LEVEL 20 - AMGAFUN
LEVEL 21 - LAMBADA, LEVEL 22 - ERTERZUT
LEVEL 23 - LEVEL23, LEVEL 24 - BIGDREAM
LEVEL 25 - CINEMAXX, LEVEL 26 - SMARTIES
LEVEL 27 - LOGOGO, LEVEL 28 - SQUARES
LEVEL 29 - SPEEDIE, LEVEL 30 - SERPENT
LEVEL 31 - FLUPPER, LEVEL 32 - COFFEE
LEVEL 33 - DOENER, LEVEL 34 - NO COKE
LEVEL 35 - SMOKIE, LEVEL 36 - ALLSTAR
LEVEL 37 - SOIFWARE, LEVEL 38 - COMPUTER
LEVEL 39 - DISKFULL, LEVEL 40 - HARDWARE
LEVEL 41 - HOOUGAN, LEVEL 42 - LEVEL 42
LEVEL 43 - OWLPARTY, LEVEL 44 - FREESHOT
LEVEL 45 - BIERZELT, LEVEL 46 - LAADAADI
LEVEL 47 - LAADAADA, LEVEL 48 - NOWAYMAN
LEVEL 49 - RUSHRUSH, LEVEL 50 - THE END

Christmas Lemmings 1994

FROST AREA (1 PLAYER) - FROST AREA (2 PLAYERS)
L 1...CAJRLDNBCG L 1...KAJRLDOBMJ
L 2...JRLDNCCCP L 2...JRLDOKCMS
L 3...NRLDNACDCM L 3...NRLDOKADMP
L 4...RLDNCECF L 4...RLDOKINEM
L 5...LDNCAJYFCO L 5...LDOKAJYFMR
L 6...DNCJVLGCH L 6...DOKJVLGMK
L 7...NCANVLDHCE L 7...OKANVLDHMH
L 8...CINVLNCHN L 8...KINVLDOBMQ
L 9...CAJRMIDNJC L 9...KAJRMIDNJS
L 10...JRLDNCKICI L 10...JRLDOKKIVL
L 11...NRMDOICALCF L 11...NRMDOKALMI
L 12...RMDNCINMCO L 12...RMDOKINMVR
L 13...MDNCAJYNCH L 13...MDOKAJYNMK
L 14...DNCJVMOCQ L 14...DOKJVMOMD
L 15...NCANVMDPCN L 15...OKANVMDPMQ
L 16...CINVMONGCG L 16...KINVMONGMJ

HAIL AREA (1 PLAYER) - HAIL AREA (2 PLAYERS)

L 1...CAJRLFNBDJ L 1...KAJRLFOBNM
L 2...JRLFNCCDS L 2...JRLFOKCNF
L 3...NRLFNCAODP L 3...NRLFOKADNS
L 4...RLFNCECF L 4...RLFOKINENI
L 5...LDNCAJYFDR L 5...LDOKAJYFNE
L 6...FNCJVLGDK L 6...FOKJVLGNM
L 7...NCANVLFHDI L 7...OKANVLFHNK

L 8...CINVLFNIDQ L 8...KINVLFOIND
L 9...CAJRMFNIDS L 9...KAJRMFOJNF
L 10...JRLFNCKIDL L 10...JRLFOKKNNO
L 11...NRMFNCAIDI L 11...NRMFOKALNI
L 12...RMFNINMDR L 12...RMFOKININE
L 13...MNCJAVNDK L 13...MFOKJAVNNN
L 14...FNCJVMODD L 14...FOKJVMONG
L 15...NCANVMFPDQ L 15...OKANVMFPND
L 16...CINVMFNGDJ L 16...KINVMFOQNM

FLURRY AREA (1 PLAYER) - FLURRY AREA (2 PLAYERS)

L 1...CAJRLDOBEJ L 1...CAJRLDNBOO
L 2...JRLDOCCES L 2...JRLDNOCOH
L 3...NRLDOCADEP L 3...NRLDNOADOE
L 4...RLDOCEINEI L 4...RLDNOINEON
L 5...LDCAJYFER L 5...LDNOAJYFOG
L 6...DOCLVLGFK L 6...DNOJVLGOG
L 7...OCANVLDHEH L 7...NOANVLDHOM
L 8...CINVLDOIEQ L 8...CINVLDOHOF
L 9...CAJRMDOJES L 9...CAJRMIDNUH
L 10...JRLMDOCKEL L 10...JRLMDOKOQ
L 11...NRMDOCALEI L 11...NRMDOALON
L 12...RMDOCINMVR L 12...RMDNOINMOG
L 13...MDOCJAVNEK L 13...MDNOAJVNOP
L 14...DOCLVMOED L 14...DNOJVMOOI
L 15...OCANVMDPEQ L 15...NOANVMDPOO
L 16...CINVMDOGEJ L 16...CINVMDOGOO

BLIZZARD AREA (1 PLAYER) - BLIZZARD AREA (2 PLAYERS)

L 1...CAJRLFOBFM L 1...CAJRLFNBPB
L 2...JRLFOCCFF L 2...JRLFNOCCK
L 3...NRLFOCADFS L 3...NRLFNOADPH
L 4...RLFOCEINEI L 4...RLFNONEPQ
L 5...LFCAJYFFE L 5...LFNOAJYFJ
L 6...FOCLVLGFK L 6...FNOJVLGGS
L 7...OCANVLFHFK L 7...NOANVLFHPP
L 8...CINVLFOIFD L 8...CINVLFINPI
L 9...CAJRMFOJFF L 9...CAJRMFNUPK
L 10...JRLMFOCKFO L 10...JRLMFOKOPD
L 11...NRMFOCALFL L 11...NRMFOALPO
L 12...RMFOCINMFE L 12...RMFOINMPP
L 13...MFOCAJYVFN L 13...MFOCAJYVNS
L 14...FNOJVMOPF L 14...FNOJVMOPPI
L 15...OCANVMFPFD L 15...NOANVMFPPI
L 16...CINVMFOQFM L 16...CINVMFNQPR

Basejumpers

1 ONE, 2 TWO, 3 BAT, 4 TUT, 5 END, 6 WAR
Az aljátékban:
1 SEU, 2 OLD, 3 NEW, 4 BEU, 5 BOM, 6 NAB, 7 PAC
8 HOP, 9 FLY, 10 RUN

Shadow Fighter Special Moves

Slam Dunk
Jumping B Ball: előre-le, előre, tűz
Spinning Fire Kick: le, fel, tűz
Spinning Fire B Ball: hátra-le, hátra, tűz
Electra
Electric Body: gyors tűz
Power Launch: hátra, hátra-fel, tűz
Electric Boomerang: hátra-le, hátra, tűz
Double Kick: le, fel, tűz
Spinning Jump: előre-le, előre, tűz
Sofia
Spinning Round House Attack: hátra-le, hátra, tűz
Double Drob Heel Kick: hátra, hátra-fel, tűz
Yorgen
Gun Fire: hátra-le, hátra, tűz
Power Fist: előre-le, előre, tűz
Cody
Küto Kick: előre, előre-le, tűz
Fast Punch: gyors tűz
Küto Fireball: hátra-le, hátra, tűz

Fakir

Genie Humane: le, hátra-le, tűz
Mystery Fire: le, előre-le, tűz
Magic Carpet: előre-le, le, tűz

Salvador

Turning Flip Kick: előre-le, előre, tűz
Flying Kick: le, fel, tűz

Kury

Power Smash Fish: le, fel, tűz
Body Drop: le, előre-le, tűz
Spinning Fire Hand: hátra-le, le, tűz

Toni

Burning Uppercut: le, fel, tűz
Flame Kick: hátra-le, le, tűz
Masive Uppercut: előre, előre-le, tűz

Lee Chen

Firey Handspring: le, fel, tűz
Fist of Folling Sun: gyors tűz
Fire Fist: le, hátra-fel, tűz
Fury Spin: le, hátra-le, tűz
Falling Nunchaku: le, előre-le, tűz

Manx

Fire Hands: le, előre-le, tűz
Cutting Claws: előre, előre-le, tűz
Tiger Pounce Attack: előre-le, előre, tűz
Falling Angel: hátra-le, hátra, tűz

Top Knot

Fast Fire: előre, előre-le, tűz
Spinning Kick: le, hátra-le, tűz
Speed Elbow Smash: le, előre-le, tűz
Upper Cut: le, fel, tűz

Yarado

Electric Speed: előre, előre-le, le, hátra-le, hátra, tűz
Spirit Power: hátra-le, hátra, tűz

Okura

Electric Sword: gyors tűz
Spinning Blade: le, előre-le, tűz
Thunder Power: előre, előre-le, le, hátra-le, hátra, tűz

Toshio

Fire Ball: le, hátra-le, tűz
Speed Dragon: előre, előre-le, le, hátra-le, hátra, tűz
Dragon Uppercut: le, fel, tűz
Dragon Kick: fel, hátra-le, tűz

Khome

Liquid Silver Attack: előre, előre-le, le, hátra-le, hátra, tűz
Melting Body: hátra, hátra-le, le, előre-le, előre, tűz

BATTLE ISLE 2

LEVEL 01 LUNAR, LEVEL 02 LUTOF
LEVEL 03 SONIX, LEVEL 04 SOWNY
LEVEL 05 SOSOO, LEVEL 06 SONAF
LEVEL 07 RACHE, LEVEL 08 RAMPE
LEVEL 09 RANGG, LEVEL 10 FILMO
LEVEL 11 FIEST, LEVEL 12 FINOT
LEVEL 13 EBENE, LEVEL 14 EBSYL
LEVEL 15 EBONY, LEVEL 16 ESTAR
LEVEL 17 KARST, LEVEL 18 KANTO
LEVEL 19 KAROT, LEVEL 20 KAISR
LEVEL 21 SYBIL, LEVEL 22 SFINX
LEVEL 23 SYNOM, LEVEL 24 THE LEVELS
LEVEL 25 24-31, LEVEL 26 DO
LEVEL 27 NOT, LEVEL 28 EXIST
LEVEL 29 IN, LEVEL 30 BATTLE
LEVEL 31 ISLE 2, LEVEL 32 DIONE
LEVEL 33 NAAAD

apróHIRDETÉS

Hirdess!

Hirdetési tárlánk: 60 karakter 100 Ft. A szöveget és a befizetési nyugtát (részben postautalványon) a szerkesztőségbe küldjétek.

1399 Budapest, Pf. 701/765

IMAGINE II. kötet

Megjelent a várva-várt magyar nyelvű Imagine könyv második része az Amigás és PC-s Imagine rajongóknak és azoknak, meg szeretnének ismerkedni a programmal.

A 244 oldalas, gazdagon illusztrált kötet – részben színes oldalakon – megrendelhető a Kiadónál.

A könyv fogyasztló ára: 1150,- Ft

Kapható még:
Imagine I. kötet

Ára: 768 Ft

Amiga felhasználók kézikönyve
Ára: 392 Ft

Érdeklődni lehet:

Arany Sándor

Tiszatúdvár Ószőlő, Fő u. 64.

Tel.: (06-56)-450-191/307 mell.

Folyamatosan bővülő, széleskörű programcsere Amigán! A600 (át-kapcsolható V1.3-as KickStart-tal) + tartozékokkal eladó. Valamint keresek monitort és 5.25-ös drive-ot Amigához.

Gazda Zoltán

7400 Kaposvár, Kunffy u. 27.

Eladó egy A1200, 3 joystick, 180 db. lemez, eredeti játékok. Egyben vagy külön is.

Tel.: 87/342-333

AMIGA 500-hoz színes monitort vennék, vagy NINTENDO-ra (+ 3 kazetta) cserélnék.

Cím: Erdőkávesd, Rákóczi u. 21.

Tel.: 06-36-368-260

Kedvező áron eladó, nagyon jó állapotban lévő ATARI számítógép monitorral, lemezekkel, joystickkal, NYOMTATÓVAL. Érdeklődni a 290-54-62 telefonszámon Kis Mariannál.

ACTION REPLAY MKIII eladó 7.000 Ft-ért.

Tel.: (22)-317-936

Eladó garanciális memóriabővítő Amiga 1200-hoz, 1084S monitor. Bánhalmi Péter
Miskolc, Valogda u. 6. sz./1.
Tel.: (46)-349-210

AMIGA 1200, 170MB HD tele + 50 lemez + joy + egér eladó. Esetleg külön is!

Nagy Péter

3881 - Abaújszánta, Petőfi út 32.

AMIGA 1200-as számítógép eladó.

Tel.: (66)-361-795

ParNet, illetve AT-busz (2.5->3.5) winchester kábel alcsón eladó! Valamint A500-hoz HD kontrollert eladó. Továbbá új 540 MB-as wincsi eladó!
Vámos László
1157 Bp., Zsókavár u. 35.

Amiga 1200 + 210 MB HD + színes sztereó monitor + 2 joystick + 180 lemez eladó.

Tel.: (46)-383-357

Eladó Blizzard 1230-III 50 MHz turbókártya.

Tel.: (06-96) 242-105

Keresek: Michael Jackson-nal kapcsolatos játékot, BLITZ BASIC programot, budapesti AMIGA cse-repartnert.

Tel.: 111-62-37, kérd Edét!

Amiga 1200-as számítógép 110 lemeznyi programmal, joystick, egér és könyvek eladó. Ár: 46000Ft.

Tel.: (06-92) 363-065

Leendő AMIGÁSOK figyelem! El-cserélném A500 - CPU 020 + FPU - 50 MHz, 4 MB RAM (1C/3F), 105 MB SCSI-II HDD, 2.05 Kick, HD-s és DD-s FDD, + videodigitalizálóval rendelkező kisebbbajta erőműve-met 65.000 kökemény magyar for-intra. Csak egyben.

Palásti Zsolt

Tel.: (79)-363-998

Amiga 1200 eladó! Turbókártya 6 MB RAM, 340 MB HDD. 110e Ft.
Mészáros Zsolt

8200 Veszprém, Lóczy L. utca 34/A

Eladó AMIGA 500 (V1.3, 1 MB), + bootselectar, ChipRam-FastRam kapcsoló, színes monitor + moni-torkábel, Action Replay MK3, joy, egér, egérpad + lemezek + szak-lrodalom.

Mátray József

7624 Pécs, Veres Péter út 14, fsz/2.

AMIGA 1200-asak figyelem! PROGRAMCSERE magastakon!

Ritzi Gábor

2600 Vác, 48-asok útja 14.

Budatétényi Amiga Klub

Minden szombaton 9:30-tól 15:00-ig.

Budatétényi Művelődési Központ,

Budapest XXII., Nagytétényi út. 35.

"Világ Amigásai Egyesüljétek!"

Bélyeg
helye

Feladó:

Számítógépek, perifériák, egerek javítása, Amiga kiegészítők!!!

HDD winchester vezérlő 8.000 Ft, HDD vezér-lő RAM bővítési lehetőséggel 12.000 Ft, KickStart átkapcsolók: V1.3 - 5.200 Ft; V2.05 - 6.500 Ft, + 512 kB RAM A500-ba 6.000 Ft, Amiga 1200-be gyors winchester szerelés kábelekkal 3.600 Ft, Belső floppy drive beszerelve 9.000 Ft, EURO-SCART kábel 2.000 Ft. És más egyebek...

Bp. XII., Királyhágó u. 2. Tel.: 156-6790, 420-5331

GURU

BUDAPEST

Pf. 701/765

1399

A GURU Lapkiadó
céges és magán
terjesztőket keres
vidéken!

Számítástechnikai és
egyéb üzletek
jelentkezését várjuk a
113-114-es
telefonszámon.

Kedvező terjesztési
feltételek!

SONY MUSIC JÁTÉK

GURU 95/7

A megfejtés: C, azaz 47 millió

A nyertesek:

Bagi Kornél, Szeged
Kovács András, Győr
Vásárhelyi István, Budapest
Németh Aliz, Várpalota II
Hoppál Felicián, Budapest
Zalai Gábor, Budapest
Körmendi Vilmos, Győr
Lapp János, Budapest
Homoki Adél, Szolnok
Illés Norbert, Komárom

Gratulálunk a nyerteseknek, a
nyereményeket a Sony postán küldi el.

Megrendelőlap

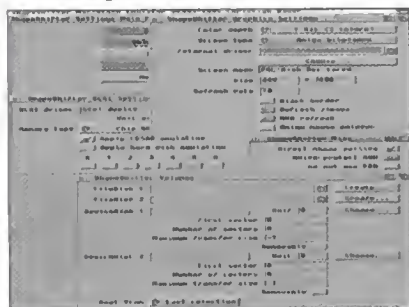
<input type="checkbox"/> GURU 1993/10 <input type="checkbox"/> PC GURU 93/1 <input type="checkbox"/> PC GURU 93/2 <input type="checkbox"/> PC GURU 94/1 <input type="checkbox"/> PC GURU 94/2 <input type="checkbox"/> PC GURU 94/3 <input type="checkbox"/> PC GURU 94/4 <input type="checkbox"/> PC GURU 94/5 <input type="checkbox"/> PC GURU 94/6 <input type="checkbox"/> PC GURU 94/7 <input type="checkbox"/> GURU 94/11 <input type="checkbox"/> GURU 94/12	<input type="checkbox"/> GURU 1992/1 <input type="checkbox"/> GURU 1992/2 <input type="checkbox"/> GURU 1992/3 <input type="checkbox"/> GURU 1992/4 <input type="checkbox"/> GURU 1992/5 <input type="checkbox"/> GURU 1993/1 <input type="checkbox"/> GURU 1993/2	<input type="checkbox"/> GURU 1995/6 <input type="checkbox"/> GURU 1995/7 <input type="checkbox"/> GURU 1995/8 <input type="checkbox"/> GURU 1995/9 <input type="checkbox"/> GURU 1995/10 <input type="checkbox"/> GURU 1995/11 <input type="checkbox"/> GURU 1995/12 <input type="checkbox"/> GURU 1996/1 <input type="checkbox"/> GURU 1996/2 <input type="checkbox"/> GURU 1996/3 <input type="checkbox"/> GURU 1996/4 <input type="checkbox"/> GURU 1996/5 <input type="checkbox"/> GURU 1996/6 <input type="checkbox"/> GURU 1996/7 <input type="checkbox"/> GURU 1996/8 <input type="checkbox"/> GURU 1996/9 <input type="checkbox"/> GURU 1996/10 <input type="checkbox"/> GURU 1996/11 <input type="checkbox"/> GURU 1996/12 <input type="checkbox"/> GURU 1997/1 <input type="checkbox"/> GURU 1997/2 <input type="checkbox"/> GURU 1997/3 <input type="checkbox"/> GURU 1997/4 <input type="checkbox"/> GURU 1997/5 <input type="checkbox"/> GURU 1997/6 <input type="checkbox"/> GURU 1997/7 <input type="checkbox"/> GURU 1997/8 <input type="checkbox"/> GURU 1997/9 <input type="checkbox"/> GURU 1997/10 <input type="checkbox"/> GURU 1997/11 <input type="checkbox"/> GURU 1997/12 <input type="checkbox"/> GURU 1998/1 <input type="checkbox"/> GURU 1998/2 <input type="checkbox"/> GURU 1998/3 <input type="checkbox"/> GURU 1998/4 <input type="checkbox"/> GURU 1998/5 <input type="checkbox"/> GURU 1998/6 <input type="checkbox"/> GURU 1998/7 <input type="checkbox"/> GURU 1998/8 <input type="checkbox"/> GURU 1998/9 <input type="checkbox"/> GURU 1998/10 <input type="checkbox"/> GURU 1998/11 <input type="checkbox"/> GURU 1998/12 <input type="checkbox"/> GURU 1999/1 <input type="checkbox"/> GURU 1999/2 <input type="checkbox"/> GURU 1999/3 <input type="checkbox"/> GURU 1999/4 <input type="checkbox"/> GURU 1999/5 <input type="checkbox"/> GURU 1999/6 <input type="checkbox"/> GURU 1999/7 <input type="checkbox"/> GURU 1999/8 <input type="checkbox"/> GURU 1999/9 <input type="checkbox"/> GURU 1999/10 <input type="checkbox"/> GURU 1999/11 <input type="checkbox"/> GURU 1999/12 <input type="checkbox"/> GURU 2000/1 <input type="checkbox"/> GURU 2000/2 <input type="checkbox"/> GURU 2000/3 <input type="checkbox"/> GURU 2000/4 <input type="checkbox"/> GURU 2000/5 <input type="checkbox"/> GURU 2000/6 <input type="checkbox"/> GURU 2000/7 <input type="checkbox"/> GURU 2000/8 <input type="checkbox"/> GURU 2000/9 <input type="checkbox"/> GURU 2000/10 <input type="checkbox"/> GURU 2000/11 <input type="checkbox"/> GURU 2000/12 <input type="checkbox"/> GURU 2001/1 <input type="checkbox"/> GURU 2001/2 <input type="checkbox"/> GURU 2001/3 <input type="checkbox"/> GURU 2001/4 <input type="checkbox"/> GURU 2001/5 <input type="checkbox"/> GURU 2001/6 <input type="checkbox"/> GURU 2001/7 <input type="checkbox"/> GURU 2001/8 <input type="checkbox"/> GURU 2001/9 <input type="checkbox"/> GURU 2001/10 <input type="checkbox"/> GURU 2001/11 <input type="checkbox"/> GURU 2001/12 <input type="checkbox"/> GURU 2002/1 <input type="checkbox"/> GURU 2002/2 <input type="checkbox"/> GURU 2002/3 <input type="checkbox"/> GURU 2002/4 <input type="checkbox"/> GURU 2002/5 <input type="checkbox"/> GURU 2002/6 <input type="checkbox"/> GURU 2002/7 <input type="checkbox"/> GURU 2002/8 <input type="checkbox"/> GURU 2002/9 <input type="checkbox"/> GURU 2002/10 <input type="checkbox"/> GURU 2002/11 <input type="checkbox"/> GURU 2002/12 <input type="checkbox"/> GURU 2003/1 <input type="checkbox"/> GURU 2003/2 <input type="checkbox"/> GURU 2003/3 <input type="checkbox"/> GURU 2003/4 <input type="checkbox"/> GURU 2003/5 <input type="checkbox"/> GURU 2003/6 <input type="checkbox"/> GURU 2003/7 <input type="checkbox"/> GURU 2003/8 <input type="checkbox"/> GURU 2003/9 <input type="checkbox"/> GURU 2003/10 <input type="checkbox"/> GURU 2003/11 <input type="checkbox"/> GURU 2003/12 <input type="checkbox"/> GURU 2004/1 <input type="checkbox"/> GURU 2004/2 <input type="checkbox"/> GURU 2004/3 <input type="checkbox"/> GURU 2004/4 <input type="checkbox"/> GURU 2004/5 <input type="checkbox"/> GURU 2004/6 <input type="checkbox"/> GURU 2004/7 <input type="checkbox"/> GURU 2004/8 <input type="checkbox"/> GURU 2004/9 <input type="checkbox"/> GURU 2004/10 <input type="checkbox"/> GURU 2004/11 <input type="checkbox"/> GURU 2004/12 <input type="checkbox"/> GURU 2005/1 <input type="checkbox"/> GURU 2005/2 <input type="checkbox"/> GURU 2005/3 <input type="checkbox"/> GURU 2005/4 <input type="checkbox"/> GURU 2005/5 <input type="checkbox"/> GURU 2005/6 <input type="checkbox"/> GURU 2005/7 <input type="checkbox"/> GURU 2005/8 <input type="checkbox"/> GURU 2005/9 <input type="checkbox"/> GURU 2005/10 <input type="checkbox"/> GURU 2005/11 <input type="checkbox"/> GURU 2005/12 <input type="checkbox"/> GURU 2006/1 <input type="checkbox"/> GURU 2006/2 <input type="checkbox"/> GURU 2006/3 <input type="checkbox"/> GURU 2006/4 <input type="checkbox"/> GURU 2006/5 <input type="checkbox"/> GURU 2006/6 <input type="checkbox"/> GURU 2006/7 <input type="checkbox"/> GURU 2006/8 <input type="checkbox"/> GURU 2006/9 <input type="checkbox"/> GURU 2006/10 <input type="checkbox"/> GURU 2006/11 <input type="checkbox"/> GURU 2006/12 <input type="checkbox"/> GURU 2007/1 <input type="checkbox"/> GURU 2007/2 <input type="checkbox"/> GURU 2007/3 <input type="checkbox"/> GURU 2007/4 <input type="checkbox"/> GURU 2007/5 <input type="checkbox"/> GURU 2007/6 <input type="checkbox"/> GURU 2007/7 <input type="checkbox"/> GURU 2007/8 <input type="checkbox"/> GURU 2007/9 <input type="checkbox"/> GURU 2007/10 <input type="checkbox"/> GURU 2007/11 <input type="checkbox"/> GURU 2007/12 <input type="checkbox"/> GURU 2008/1 <input type="checkbox"/> GURU 2008/2 <input type="checkbox"/> GURU 2008/3 <input type="checkbox"/> GURU 2008/4 <input type="checkbox"/> GURU 2008/5 <input type="checkbox"/> GURU 2008/6 <input type="checkbox"/> GURU 2008/7 <input type="checkbox"/> GURU 2008/8 <input type="checkbox"/> GURU 2008/9 <input type="checkbox"/> GURU 2008/10 <input type="checkbox"/> GURU 2008/11 <input type="checkbox"/> GURU 2008/12 <input type="checkbox"/> GURU 2009/1 <input type="checkbox"/> GURU 2009/2 <input type="checkbox"/> GURU 2009/3 <input type="checkbox"/> GURU 2009/4 <input type="checkbox"/> GURU 2009/5 <input type="checkbox"/> GURU 2009/6 <input type="checkbox"/> GURU 2009/7 <input type="checkbox"/> GURU 2009/8 <input type="checkbox"/> GURU 2009/9 <input type="checkbox"/> GURU 2009/10 <input type="checkbox"/> GURU 2009/11 <input type="checkbox"/> GURU 2009/12 <input type="checkbox"/> GURU 2010/1 <input type="checkbox"/> GURU 2010/2 <input type="checkbox"/> GURU 2010/3 <input type="checkbox"/> GURU 2010/4 <input type="checkbox"/> GURU 2010/5 <input type="checkbox"/> GURU 2010/6 <input type="checkbox"/> GURU 2010/7 <input type="checkbox"/> GURU 2010/8 <input type="checkbox"/> GURU 2010/9 <input type="checkbox"/> GURU 2010/10 <input type="checkbox"/> GURU 2010/11 <input type="checkbox"/> GURU 2010/12 <input type="checkbox"/> GURU 2011/1 <input type="checkbox"/> GURU 2011/2 <input type="checkbox"/> GURU 2011/3 <input type="checkbox"/> GURU 2011/4 <input type="checkbox"/> GURU 2011/5 <input type="checkbox"/> GURU 2011/6 <input type="checkbox"/> GURU 2011/7 <input type="checkbox"/> GURU 2011/8 <input type="checkbox"/> GURU 2011/9 <input type="checkbox"/> GURU 2011/10 <input type="checkbox"/> GURU 2011/11 <input type="checkbox"/> GURU 2011/12 <input type="checkbox"/> GURU 2012/1 <input type="checkbox"/> GURU 2012/2 <input type="checkbox"/> GURU 2012/3 <input type="checkbox"/> GURU 2012/4 <input type="checkbox"/> GURU 2012/5 <input type="checkbox"/> GURU 2012/6 <input type="checkbox"/> GURU 2012/7 <input type="checkbox"/> GURU 2012/8 <input type="checkbox"/> GURU 2012/9 <input type="checkbox"/> GURU 2012/10 <input type="checkbox"/> GURU 2012/11 <input type="checkbox"/> GURU 2012/12 <input type="checkbox"/> GURU 2013/1 <input type="checkbox"/> GURU 2013/2 <input type="checkbox"/> GURU 2013/3 <input type="checkbox"/> GURU 2013/4 <input type="checkbox"/> GURU 2013/5 <input type="checkbox"/> GURU 2013/6 <input type="checkbox"/> GURU 2013/7 <input type="checkbox"/> GURU 2013/8 <input type="checkbox"/> GURU 2013/9 <input type="checkbox"/> GURU 2013/10 <input type="checkbox"/> GURU 2013/11 <input type="checkbox"/> GURU 2013/12 <input type="checkbox"/> GURU 2014/1 <input type="checkbox"/> GURU 2014/2 <input type="checkbox"/> GURU 2014/3 <input type="checkbox"/> GURU 2014/4 <input type="checkbox"/> GURU 2014/5 <input type="checkbox"/> GURU 2014/6 <input type="checkbox"/> GURU 2014/7 <input type="checkbox"/> GURU 2014/8 <input type="checkbox"/> GURU 2014/9 <input type="checkbox"/> GURU 2014/10 <input type="checkbox"/> GURU 2014/11 <input type="checkbox"/> GURU 2014/12 <input type="checkbox"/> GURU 2015/1 <input type="checkbox"/> GURU 2015/2 <input type="checkbox"/> GURU 2015/3 <input type="checkbox"/> GURU 2015/4 <input type="checkbox"/> GURU 2015/5 <input type="checkbox"/> GURU 2015/6 <input type="checkbox"/> GURU 2015/7 <input type="checkbox"/> GURU 2015/8 <input type="checkbox"/> GURU 2015/9 <input type="checkbox"/> GURU 2015/10 <input type="checkbox"/> GURU 2015/11 <input type="checkbox"/> GURU 2015/12 <input type="checkbox"/> GURU 2016/1 <input type="checkbox"/> GURU 2016/2 <input type="checkbox"/> GURU 2016/3 <input type="checkbox"/> GURU 2016/4 <input type="checkbox"/> GURU 2016/5 <input type="checkbox"/> GURU 2016/6 <input type="checkbox"/> GURU 2016/7 <input type="checkbox"/> GURU 2016/8 <input type="checkbox"/> GURU 2016/9 <input type="checkbox"/> GURU 2016/10 <input type="checkbox"/> GURU 2016/11 <input type="checkbox"/> GURU 2016/12 <input type="checkbox"/> GURU 2017/1 <input type="checkbox"/> GURU 2017/2 <input type="checkbox"/> GURU 2017/3 <input type="checkbox"/> GURU 2017/4 <input type="checkbox"/> GURU 2017/5 <input type="checkbox"/> GURU 2017/6 <input type="checkbox"/> GURU 2017/7 <input type="checkbox"/> GURU 2017/8 <input type="checkbox"/> GURU 2017/9 <input type="checkbox"/> GURU 2017/10 <input type="checkbox"/> GURU 2017/11 <input type="checkbox"/> GURU 2017/12 <input type="checkbox"/> GURU 2018/1 <input type="checkbox"/> GURU 2018/2 <input type="checkbox"/> GURU 2018/3 <input type="checkbox"/> GURU 2018/4 <input type="checkbox"/> GURU 2018/5 <input type="checkbox"/> GURU 2018/6 <input type="checkbox"/> GURU 2018/7 <input type="checkbox"/> GURU 2018/8 <input type="checkbox"/> GURU 2018/9 <input type="checkbox"/> GURU 2018/10 <input type="checkbox"/> GURU 2018/11 <input type="checkbox"/> GURU 2018/12 <input type="checkbox"/> GURU 2019/1 <input type="checkbox"/> GURU 2019/2 <input type="checkbox"/> GURU 2019/3 <input type="checkbox"/> GURU 2019/4 <input type="checkbox"/> GURU 2019/5 <input type="checkbox"/> GURU 2019/6 <input type="checkbox"/> GURU 2019/7 <input type="checkbox"/> GURU 2019/8 <input type="checkbox"/> GURU 2019/9 <input type="checkbox"/> GURU 2019/10 <input type="checkbox"/> GURU 2019/11 <input type="checkbox"/> GURU 2019/12 <input type="checkbox"/> GURU 2020/1 <input type="checkbox"/> GURU 2020/2 <input type="checkbox"/> GURU 2020/3 <input type="checkbox"/> GURU 2020/4 <input type="checkbox"/> GURU 2020/5 <input type="checkbox"/> GURU 2020/6 <input type="checkbox"/> GURU 2020/7 <input type="checkbox"/> GURU 2020/8 <input type="checkbox"/> GURU 2020/9 <input type="checkbox"/> GURU 2020/10 <input type="checkbox"/> GURU 2020/11 <input type="checkbox"/> GURU 2020/12 <input type="checkbox"/> GURU 2021/1 <input type="checkbox"/> GURU 2021/2 <input type="checkbox"/> GURU 2021/3 <input type="checkbox"/> GURU 2021/4 <input type="checkbox"/> GURU 2021/5 <input type="checkbox"/> GURU 2021/6 <input type="checkbox"/> GURU 2021/7 <input type="checkbox"/> GURU 2021/8 <input type="checkbox"/> GURU 2021/9 <input type="checkbox"/> GURU 2021/10 <input type="checkbox"/> GURU 2021/11 <input type="checkbox"/> GURU 2021/12 <input type="checkbox"/> GURU 2022/1 <input type="checkbox"/> GURU 2022/2 <input type="checkbox"/> GURU 2022/3 <input type="checkbox"/> GURU 2022/4 <input type="checkbox"/> GURU 2022/5 <input type="checkbox"/> GURU 2022/6 <input type="checkbox"/> GURU 2022/7 <input type="checkbox"/> GURU 2022/8 <input type="checkbox"/> GURU 2022/9 <input type="checkbox"/> GURU 2022/10 <input type="checkbox"/> GURU 2022/11 <input type="checkbox"/> GURU 2022/12 <input type="checkbox"/> GURU 2023/1 <input type="checkbox"/> GURU 2023/2 <input type="checkbox"/> GURU 2023/3 <input type="checkbox"/> GURU 2023/4 <input type="checkbox"/> GURU 2023/5 <input type="checkbox"/> GURU 2023/6 <input type="checkbox"/> GURU 2023/7 <input type="checkbox"/> GURU 2023/8 <input type="checkbox"/> GURU 2023/9 <input type="checkbox"/> GURU 2023/10 <input type="checkbox"/> GURU 2023/11 <input type="checkbox"/> GURU 2023/12 <input type="checkbox"/> GURU 2024/1 <input type="checkbox"/> GURU 2024/2 <input type="checkbox"/> GURU 2024/3 <input type="checkbox"/> GURU 2024/4 <input type="checkbox"/> GURU 2024/5 <input type="checkbox"/> GURU 2024/6 <input type="checkbox"/> GURU 2024/7 <input type="checkbox"/> GURU 2024/8 <input type="checkbox"/> GURU 2024/9 <input type="checkbox"/> GURU 2024/10 <input type="checkbox"/> GURU 2024/11 <input type="checkbox"/> GURU 2024/12 <input type="checkbox"/> GURU 2025/1 <input type="checkbox"/> GURU 2025/2 <input type="checkbox"/> GURU 2025/3 <input type="checkbox"/> GURU 2025/4 <input type="checkbox"/> GURU 2025/5 <input type="checkbox"/> GURU 2025/6 <input type="checkbox"/> GURU 2025/7 <input type="checkbox"/> GURU 2025/8 <input type="checkbox"/> GURU 2025/9 <input type="checkbox"/> GURU 2025/10 <input type="checkbox"/> GURU 2025/11 <input type="checkbox"/> GURU 2025/12 <input type="checkbox"/> GURU 2026/1 <input type="checkbox"/> GURU 2026/2 <input type="checkbox"/> GURU 2026/3 <input type="checkbox"/> GURU 2026/4 <input type="checkbox"/> GURU 2026/5 <input type="checkbox"/> GURU 2026/6 <input type="checkbox"/> GURU 2026/7 <input type="checkbox"/> GURU 2026/8 <input type="checkbox"/> GURU 2026/9 <input type="checkbox"/> GURU 2026/10 <input type="checkbox"/> GURU 2026/11 <input type="checkbox"/> GURU 2026/12 <input type="checkbox"/> GURU 2027/1 <input type="checkbox"/> GURU 2027/2 <input type="checkbox"/> GURU 2027/3 <input type="checkbox"/> GURU 2027/4 <input type="checkbox"/> GURU 2027/5 <input type="checkbox"/> GURU 2027/6 <input type="checkbox"/> GURU 2027/7 <input type="checkbox"/> GURU 2027/8 <input type="checkbox"/> GURU 2027/9 <input type="checkbox"/> GURU 2027/10 <input type="checkbox"/> GURU 2027/11 <input type="checkbox"/> GURU 2027/12 <input type="checkbox"/> GURU 2028/1 <input type="checkbox"/> GURU 2028/2 <input type="checkbox"/> GURU 2028/3 <input type="checkbox"/> GURU 2028/4 <input type="checkbox"/> GURU 2028/5 <input type="checkbox"/> GURU 2028/6 <input type="checkbox"/> GURU 2028/7 <input type="checkbox"/> GURU 2028/8 <input type="checkbox"/> GURU 2028/9 <input type="checkbox"/> GURU 2028/10 <input type="checkbox"/> GURU 2028/11 <input type="checkbox"/> GURU 2028/12 <input type="checkbox"/> GURU 2029/1 <input type="checkbox"/> GURU 2029/2 <input type="checkbox"/> GURU 2029/3 <input type="checkbox"/> GURU 2029/4 <input type="checkbox"/> GURU 2029/5 <input type="checkbox"/> GURU 2029/6 <input type="checkbox"/> GURU 2029/7 <input type="checkbox"/> GURU 2029/8 <input type="checkbox"/> GURU 2029/9 <input type="checkbox"/> GURU 2029/10 <input type="checkbox"/> GURU 2029/11 <input type="checkbox"/> GURU 2029/12 <input type="checkbox"/> GURU 2030/1 <input type="checkbox"/> GURU 2030/2 <input type="checkbox"/> GURU 2030/3 <input type="checkbox"/> GURU 2030/4 <input type="checkbox"/> GURU 2030/5 <input type="checkbox"/> GURU 2030/6 <input type="checkbox"/> GURU 2030/7 <input type="checkbox"/> GURU 2030/8 <input type="checkbox"/> GURU 2030/9 <input type="checkbox"/> GURU 2030/10 <input type="checkbox"/> GURU 2030/11 <input type="checkbox"/> GURU 2030/12 <input type="checkbox"/> GURU 2031/1 <input type="checkbox"/> GURU 2031/2 <input type="checkbox"/> GURU 2031/3 <input type="checkbox"/> GURU 2031/4 <input type="checkbox"/> GURU 2031/5 <input type="checkbox"/> GURU 2031/6 <input type="checkbox"/> GURU 2031/7 <input type="checkbox"/> GURU 2031/8 <input type="checkbox"/> GURU 2031/9 <input type="checkbox"/> GURU 2031/10 <input type="checkbox"/> GURU 2031/11 <input type="checkbox"/> GURU 2031/12 <input type="checkbox"/> GURU 2032/1 <input type="checkbox"/> GURU 2032/2 <input type="checkbox"/> GURU 2032/3 <input type="checkbox"/> GURU 2032/4 <input type="checkbox"/> GURU 2032/5 <input type="checkbox"/> GURU 2032/6 <input type="checkbox"/> GURU 2032/7 <input type="checkbox"/> GURU 2032/8 <input type="checkbox"/> GURU 2032/9 <input type="checkbox"/> GURU 2032/10 <input type="checkbox"/> GURU 2032/11 <input type="checkbox"/> GURU 2032/12 <input type="checkbox"/> GURU 2033/1 <input type="checkbox"/> GURU 2033/2 <input type="checkbox"/> GURU 2033/3 <input type="checkbox"/> GURU 2033/4 <input type="checkbox"/> GURU 2033/5 <input type="checkbox"/> GURU 2033/6 <input type="checkbox"/> GURU 2033/7 <input type="checkbox"/> GURU 2033/8 <input type="checkbox"/> GURU 2033/9 <input type="checkbox"/> GURU 2033/10 <input type="checkbox"/> GURU 2033/11 <input type="checkbox"/> GURU 2033/12 <input type="checkbox"/> GURU 2034/1 <input type="checkbox"/> GURU 2034/2 <input type="checkbox"/> GURU 2034/3 <input type="checkbox"/> GURU 2034/4 <input type="checkbox"/> GURU 2034/5 <input type="checkbox"/> GURU 2034/6 <input type="checkbox"/> GURU 2034/7 <input type="checkbox"/> GURU 2034/8 <input type="checkbox"/> GURU 2034/9 <input type="checkbox"/> GURU 2034/10 <input type="checkbox"/> GURU 2034/11 <input type="checkbox"/> GURU 2034/12 <input type="checkbox"/> GURU 2035/1 <input type="checkbox"/> GURU 2035/2 <input type="checkbox"/> GURU 2035/3 <input type="checkbox"/> GURU 2035/4 <input type="checkbox"/> GURU 2035/5 <input type="checkbox"/> GURU 2035/6 <input type="checkbox"/> GURU 2035/7 <input type="checkbox"/> GURU 2035/8 <input type="checkbox"/> GURU 2035/9 <input type="checkbox"/> GURU 2035/10 <input type="checkbox"/> GURU 2035/11 <input type="checkbox"/> GURU 2035/12 <input type="checkbox"/> GURU 2036/1 <input type="checkbox"/> GURU 2036/2 <input type="checkbox"/> GURU 2036/3 <input type="checkbox"/> GURU 2036/4 <input type="checkbox"/> GURU 2036/5 <input type="checkbox"/> GURU 2036/6 <input type="checkbox"/> GURU 2036/7 <input type="checkbox"/> GURU 2036/8 <input type="checkbox"/> GURU 2036/9 <input type="checkbox"/> GURU 2036/10 <input type="checkbox"/> GURU 2036/11 <input type="checkbox"/> GURU 2036/12 <input type="checkbox"/> GURU 2037/1 <input type="checkbox"/> GURU 2037/2 <input type="checkbox"/> GURU 2037/3 <input type="checkbox"/> GURU 2037/4 <input type="checkbox"/> GURU 2037/5 <input type="checkbox"/> GURU 2037/6 <input type="checkbox"/> GURU 2037/7 <input type="checkbox"/> GURU 2037/8 <input type="checkbox"/> GURU 2037/9 <input type="checkbox"/> GURU 2037/10 <input type="checkbox"/> GURU 2037/11 <input type="checkbox"/> GURU 2037/12 <input type="checkbox"/> GURU 2038/1 <input type="checkbox"/> GURU 2038/2 <input type="checkbox"/> GURU 2038/3 <input type="checkbox"/> GURU 2038/4 <input type="checkbox"/> GURU 2038/5 <input type="checkbox"/> GURU 2038/6 <input type="checkbox"/> GURU 2038/7 <input type="checkbox"/> GURU 2038/8 <input type="checkbox"/> GURU 2038/9 <input type="checkbox"/> GURU 2038/10 <input type="checkbox"/> GURU 2038/11 <input type="checkbox"/> GURU 2038/12 <input type="checkbox"/> GURU 2039/1 <input type="checkbox"/> GURU 2039/2 <input type="checkbox"/> GURU 2039/3 <input type="checkbox"/> GURU 2039/4 <input type="checkbox"/> GURU 2039/5 <input type="checkbox"/> GURU 2039/6 <input type="checkbox"/> GURU 2039/7 <input type="checkbox"/> GURU 2039/8 <input type="checkbox"/> GURU 2039/9 <input type="checkbox"/> GURU 2039/10 <input type="checkbox"/> GURU 2039/11 <input type="checkbox"/> GURU 2039/12 <input type="checkbox"/> GURU 2040/1 <input type="checkbox"/> GURU 2040/2 <input type="checkbox"/> GURU 2040/3 <input type="checkbox"/> GURU 2040/4 <input type="checkbox"/> GURU 2040/5 <input type="checkbox"/> GURU 2040/6 <input type="checkbox"/> GURU 2040/7 <input type="checkbox"/> GURU 2040/8 <input type="checkbox"/> GURU 2040/9 <input type="checkbox"/> GURU 2040/10 <input type="checkbox"/> GURU 2040/11 <input type="checkbox"/> GURU 2040/12 <input type="checkbox"/> GURU 2041/1 <input type="checkbox"/> GURU 2041/2 <input type="checkbox"/> GURU 2041/3 <input type="checkbox"/> GURU 2041/4 <input type="checkbox"/> GURU 2041/5 <input type="checkbox"/> GURU 2041/6 <input type="checkbox"/> GURU 2041/7 <input type="checkbox"/> GURU 2041/8 <input type="checkbox"/> GURU 2041/9 <input type="checkbox"/> GURU 2041/10 <input type="checkbox"/> GURU 2041/11 <input type="checkbox"/> GURU 2041/12 <input type="checkbox"/> GURU 2042/1 <input type="checkbox"/> GURU 2042/2 <input type="checkbox"/> GURU 2042/3 <input type="checkbox"/> GURU 2042/4 <input type="checkbox"/> GURU 2042/5 <input type="checkbox"/> GURU 2042/6 <input type="checkbox"/> GURU 2042/7 <input type="checkbox"/> GURU 2042/8 <input type="checkbox"/> GURU 2042/9 <input type="checkbox"/> GURU 2042/10 <input type="checkbox"/> GURU 2042/11 <input type="checkbox"/> GURU 2042/12 <input type="checkbox"/> GURU 2043/1 <input type="checkbox"/> GURU 2043/2 <input type="checkbox"/> GURU 2043/3 <input type="checkbox"/> GURU 2043/4 <input type="checkbox"/> GURU 2043/5 <input type="checkbox"/> GURU 2043/6 <input type="checkbox"/> GURU 2043/7 <input type="checkbox"/> GURU 2043/8 <input type="checkbox"/> GURU 2043/9 <input type="checkbox"/> GURU 2043/10 <input type="checkbox"/> GURU 2043/11 <input type="checkbox"/> GURU 2043/12 <input type="checkbox"/> GURU 2044/1 <input type="checkbox"/> GURU 2044/2 <input type="checkbox"/> GURU 2044/3 <input type="checkbox"/> GURU 2044/4 <input type="checkbox"/> GURU 2044/5 <input type="checkbox"/> GURU 2044/6 <input type="checkbox"/> GURU 2044/7 <input type="checkbox"/> GURU 2044/8 <input type="checkbox"/> GURU 2044/9 <input type="checkbox"/> GURU 2044/10 <input type="checkbox"/> GURU 2044/11 <input type="checkbox"/> GURU 2044/12 <input type="checkbox"/> GURU 2045/1 <input type="checkbox"/> GURU 2045/2 <input type="checkbox"/> GURU 2045/3 <input type="checkbox"/> GURU 2045/4 <input type="checkbox"/> GURU 2045/5 <input type="checkbox"/> GURU 2045/6 <input type="checkbox"/> GURU 2045/7 <input type="checkbox"/> GURU 2045/8 <input type="checkbox"/> GURU 2045/9 <input type="checkbox"/> GURU 2045/10 <input type="checkbox"/> GURU 2045/11 <input type="checkbox"/> GURU 2045/12 <input type="checkbox"/> GURU 2046/1 <input type="checkbox"/> GURU 2046/2 <input type="checkbox"/> GURU 2046/3 <input type="checkbox"/> GURU 2046/4 <input type="checkbox"/> GURU 2046/5 <input type="checkbox"/> GURU 2046/6 <input type="checkbox"/> GURU 2046/7 <input type="checkbox"/> GURU 2046/8 <input type="checkbox"/> GURU 2046/9 <input type="checkbox"/> GURU 2046/10 <input type="checkbox"/> GURU 2046/11 <input type="checkbox"/> GURU 2046/12 <input type="checkbox"/> GURU 2047/1 <input type="checkbox"/> GURU 2047/2 <input type="checkbox"/> GURU 2047/3 <input type="checkbox"/> GURU 2047/4 <input type="checkbox"/> GURU 2047/5 <input type="checkbox"/> GURU 2047/6 <input type="checkbox"/> GURU 2047/7 <input type="checkbox"/> GURU 2047/8 <input type="checkbox"/> GURU 2047/9 <input type="checkbox"/> GURU 2047/10 <input type="checkbox"/> GURU 2047/11 <input type="checkbox"/> GURU 2047/12 <input type="checkbox"/> GURU 2048/1 <input type="checkbox"/> GURU 2048/2 <input type="checkbox"/> GURU 2048/3 <input type="checkbox"/> GURU 2048/4 <input type="checkbox"/> GURU 2048/5 <input type="checkbox"/> GURU 2048/6 <input type="checkbox"/> GURU 2048/7 <input type="checkbox"/> GURU 2048/8 <input type="checkbox"/> GURU 2048/9 <input type="checkbox"/> GURU 2048/10 <input type="checkbox"/> GURU 2048/11 <input type="checkbox"/> GURU 2048/12 <input type="checkbox"/> GURU 2049/1 <input type="checkbox"/> GURU 2049/2 <input type="checkbox"/> GURU 2049/3 <input type="checkbox"/> GURU 2049/4 <input type="checkbox"/> GURU 2049/5 <input type="checkbox"/> GURU 2049/6 <input type="checkbox"/> GURU 2049/7 <input type="checkbox"/> GURU 2049/8 <input type="checkbox"/> GURU 2049/9 <input type="checkbox"/> GURU 2049/10 <input type="checkbox"/> GURU 2049/11 <input type="checkbox"/> GURU 2049/12 <input type="checkbox"/> GURU 2050/1 <input type="checkbox"/> GURU 2050/2 <input type="checkbox"/> GURU 2050/3 <input type="checkbox"/> GURU 2050/4 <input type="checkbox"/> GURU 2050/5 <input type="checkbox"/> GURU 2050/6 <input type="checkbox"/> GURU 2050
--	--	---

FORNA

ShapeShifter 3.1

Macintosh emulátor

A ShapeShifter nem az első Mocintosh emulátor Amigóro, azonban elődei – lévén kereskedelmi termékek – nem lettek onnyira népszerűek. A ShapeShifter elterjedésének legfontosabb okai az általa nyújtott szolgáltatások sokoldalúságában keresendők: AGA képernyő módok 256 színig, grafikus kártyák támogatása 16 millió színig, nem szükséges MMU a használatához, csak a System 7.x 32 bites programjai működnek (a karábi 24 bitesek nem!), HD floppy meghajtók támogatása, hard file-ok és CD-ROM-ok támogatása, soras portok átirányítása Amiga portokra, megosztott clipboard stb.



E lehetőségek kihasználásához a programon kívül mindössze egy Mac ROM lementett tartalmó van szükség (mely lementéshez segédprogramot is mellékelnek). A rendszeres használatot akadályozza az, hogy a nem regisztrált változatban a CD-ROM-ok és a SCSI egységek használata letiltott. A regisztrációhoz \$40 elküldése szükséges.

Agracnv 1.2

A Kefrens utód?

Sakáig a KefrensIFF converter számított a "programozói képkonverternek", azonban az AGA chipset megjelenése után használata csökkent, mivel nem támogotta az új grafikus módokat, ill. nem jelent meg a régihez hasonló tudású, de update-elő változat.

A szabadon terjeszthető Agracnv az ozoita is megmaradt úrt igyekszik betölteni azaz, hogy széleskörű szolgáltatásokat nyújt. Lehetőség van a betöltött kép "crop"-olására, azaz lehetőség van nem az egész kép kimentésére. A mentési formátumok: RAW, BLRAW (interleaved

bitmap), RAW MASK (egy plane-es kép, mely a betöltött kép plane-jeinek OR-olásával jön létre), SPRITE 4 (4 színű sprite), SPRITE 16 (16 színű sprite), SPRITE 16 (64w) (16 színű, 64 pixel széles sprite), IFF, CHUN-KY (chunky telepítésű RAW adat). Képet betölteni az IFF formátumon kívül csak RAW módban lehet, melynél a szükséges paramétereket (pl. képernyőmód) meg kell adni.

PicBoot 2.7

Az üresség vége

A 2.0+ rendszerek bootjokar a Workbench megjelenéséig csak az üres képernyő látható. De miért is? Pedig az az idő míg végrehajtódnak a Startup-Sequence és a User-Startup parancsai éppen megtelei lenne, hogy a gép megjelenítse mindenki kedvenc képét (pl. Intel Outside). A PicBoot segítségével IFF vagy GIF képet jeleníthetünk meg egyszerűen. Erre több segédprogram képes lenne, de a PicBoot tartalmaz számos speciális opciót is. Ilyen lehetőség, hogy megadható annak időtartama, hogy a Workbench screen megnyitása után mennyi ideig legyen még látható a kép. Lehetőség van arra is, hogy a program egy csoporból válassza ki a képet, minden indításkor véletlenszerűen. A program megjelenítéssel kapcsolatos opciók lehetővé teszik, hogy a megjelenítéskor a kép tade-elve legyen, vagy a képméret méreténél kisebb képek középre legyenek igazítva.

A program freeware, működéséhez OS2.04+ szükséges. A képek lehetnek XPK-val tároltak is, mert a program automatikusan támogatja az XPK használatot.

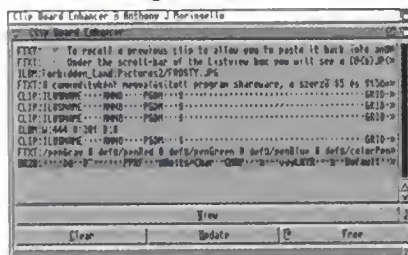
CBE V4.0a

Cut, Copy & Paste

A Clipboard Enhancer segítségével lehetőség van új távlatokat nyitni a clipboard használatában. Alapállapotban egyetlen adat helyezhető el a clipboardra, a következő Cut vagy Copy művelet felülírja a korábbi adatot.

A CBE használatokar azonban nem így történik. Mivel az operációs rendszer max. 256 clipboard unit használatot engedélyez, nem feltétlenül szükséges, hogy mindig a 0. egység számún tartójenek a műveletek. A CBE az egység számo-

kat felhasználva képes megőrizni a Cut és Copy műveletek által Clipboardra helyezett adatokat. Ezen adatok közül kiválaszthatjuk, hogy a Paste funkció melyikre vonatkozzon. Az egyszerű használat érdekében a CBE ablaka megnyitható bármelyik Public screenen (a legtöbb szövegszerkesztő screenje az), de található jump funkció is, mellyel az ablak másik screenre is átugratható.

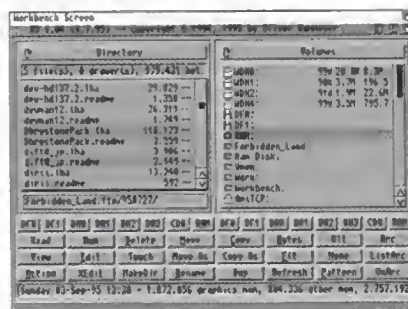


A commodityként megvalósított program shareware, a szerző \$5 és \$15 közötti összeg elküldésével érzi munkáját megbecsülve. A regisztrált változat lehetővé teszi az adatok közvetlen kimentését és betöltését a clipboardra is.

RO 1.04

Egy újabb filemanager

E MUI-ra épülő és emiatt a felhasználó által teljesen szabadon konfigurálható filemanager. A lehetősége közé tartozik a file típusok definiálhatósága, az XPK, PP és ARCHondler támogatás, felhasználó által definiálható menük, ARexx port, középső egérgomb támogatása stb. A programhoz három nyelvű dokumentáció tartozik (angol, német, franciá).



A program ún. crippled shareware, azaz teljes értékű verzió, csak a regisztrálásra figyelmeztető requester jelenik meg időről-időre, hogy figyelmeztessen a \$20-os regisztrációs díj kifizetésének fontosságára.

(JOCO)

PROGRAMOZÁSTECHNIKA

Igen, itt a második AMIGÁS programozástechnika. Joggal kérdezheted, hogy váltazott-e valami az előző szám óta. Nos igen, például újrokezdődött az iskola is a sok unalmas számtech órával. (Nem hiszem, hogy elmaradna az iskolaév. És azt sem, hogy szeptember előtt lejjönne ez a cikk.) Róodásul ez már kérem igen komoly év, mert készülni kell az érettségire, pl. a számtech fakultáció anyagából. De ezt azért elég csúnyón ki lehet használni, ugyanis az érettségi tételek és a cikkek szinkranba hozhatóak, ráodásul géptüggetlen témókról szólnak. Így nem gand az, hogy egy PC-s írja az AMIGÁS programázástechnikát. A programozástechniko is sokat fog váltázni. Többek között azért mert én nem igazán tudok jó AMIGÁS témát találni, úgyhogy az ilyen alaptémák után valószínűleg nem sok mindent tudak majd írni, és nem hiszem, hogy az olyan elméleti problémóra elméleti megoldást típusú dolog, omilyen az előző számban volt, tartósan megoldást jelentene. És persze az is hazzátartazik, hogy AMIGÁN sokkal több alyan von oki csak o játékok lránt érdeklődik mint aki programazni okar, tehát a két oldolt sem lehet o végtelenségig foglolni ilyesmivel. Gondalkoztam a folytatáson, és néhány megoldást valószínűleg megpróbálak majd elmesélni Bearnak meg JOConak, és ok majd kivólasztják a megteleelőt. Na, de ideje belevágni a mastani témóba a bináris számrendszerbe és az úgynevezett logikai műveletekbe.

Kezdjük mindjárt az alapoknál. Mindenki tudja, hogy az ember decimális számrendszert használ napjainkban, de a számítástechnika használja a hexadecimális, aktólis, és bináris számrendszereket is. Miben különböznek ezek egymástól. A decimális számrendszer (10-es számrendszer) olopszáma a 10 és a számjegyei 0-9 ig terjednek. A bináris számrendszer alapszáma a kettes és a számjegyei a 0 és az 1. A másik két számrendszer hasonló info-i könnyen kitalálhatóak, a hexadecimális számrendszernél a 0-15 ig terjedő számjegyeknél mindenki rájött, hogy 10-15-ig a számjegyeket betűk jelölik. Elvben ezeket nagy betűvel illene írni, tehát nem 0ffffh-nok hanem 0FFFFh-nak. Így már egy-két írat tud mindenki ezekről a számokról. Ho a számjegyeket jobbról balra megszámozzuk úgy, hogy a jobb szélső a 0. a mellette áll az 1. és így tovább, akkor a következőköt látjuk. Az n. számjegy (értéke legyen m) minden számrendszerben $m \cdot \text{alapszám}^{n-1}$ jelent. Így már minden fontosat tudunk a kettes számrendszerről és úgy általában a számrendszerekről. Néhány matematikus persze erről sokkal több zöldséget tudna összehordani, és képes lenne itt most két teljes GURU-t megtölteni ezzel, de azt hiszem ennyi

most bőven elég. Igozából a bináris számrendszerrel ritkán van dolgunk, hiszen a gép nagyon ritkón ír ki bináris adatot. Csok akkor van dalgunk a bináris számrendszerrel, ha egy vagy több bit értékét akarjuk vizsgálni, de nem egy egész byte-ét. Ilyenkor sincs sak dolgunk, csak annyit kell tennünk, hogy az AND művelettel kimaszkoljuk a megfelelő biteket és 0-val összehasonlítotunk. Mégis akkor a bináris számokra hol van szükségünk? Hát a logikai műveleteknél. Nevezzük el a 0-t homisnak az egyesit igaznok és másis megértjük hogy miről van szó. Így pl. egy Byte-on 8 logikai változót tárolhatunk, míg az eaves programozási nyelvnek csak 1-et.

No okkar térjünk át az egyes logikai műveletekre. Ezeknek két haszna van, az egyik hogy egy bonyolult feltételrendszert egyszerűen is le tudunk írni, másrészt hogy bizonyos vezérlőrendszerek működését szimuláljuk. Persze ehhez illik ismerni a logikai műveletek igazságtáblázatait, azazonosságait. Persze van olyan optimalizációs módszer ami kicsit okosabb mint kísérelgetni az azonoságok megtelel alkalmazásával, de ehhez is kell a most leírt alapelvető adatokat ismerni. OK, ezeket sokan ismerik, de hasznos őket összeszedni. Következzenek hát az igazságtáblázatok.

NOT kapu

A	Ki
1	0
0	1

OR kapu

A	B	Ki
0	0	0
0	1	1
1	0	1
1	1	1

AND kapu

A	B	K
0	0	0
0	1	0
1	0	0
1	1	1

XOR kapu

A	B	K
0	0	0
0	1	1
1	0	1
1	1	0

[Felírható a következőképpen is
(A OR B) AND NOT(A AND B)]

Egy pár egyszerűbb műveleti azonos-
ság:

$$\begin{aligned}\text{NOT}(\text{NOT}(A)) &= A \\ A \text{ OR } A &= A\end{aligned}$$

A OR 0	= A
A AND A	= A
A AND 1	= A
A XOR 0	= A
A XOR A	= 0
A AND 0	= 0
A OR 1	= 1
A XOR 1	= NOT(A)
A AND B	= B AND A
A OR B	= B OR A
A XOR B	= B XOR A
NOT(A) AND NOT(B)	= NOT(A OR B)
NOT(A) OR NOT(B)	= NOT(A AND B)
(A AND B) AND C	= A AND (B AND C)
	= A AND B AND C
(A OR B) OR C	= A OR (B OR C)
	= A OR B OR C
(A XOR B) XOR C	= A XOR (B XOR C)
	= A XOR B XOR C
(A OR B) AND (B OR C)	= (A AND C) OR B
(A AND B) OR (B AND C)	= (A OR C) AND B
A OR NOT(A)	= 1
A AND NOT(A)	= 0
A XOR NOT(A)	= 1

Ezek az ozonosságak általában ele-
gendők egy-egy bonyolultabb feltétel-
rendszer optimalizálásához. Ebből egy
olyan info is kihámozható ami másra
használható. Itt az A XOR A = 0 azonosság-
nak arra a funkciójára gondolak, amikor
egy regisztert 0-val akarunk feltölteni,
ilyenkor a legtöbb gépen gyorsabb az
XOR. Hogy miért? Mert ha 0-t írunk a re-
giszterbe, akkor azt a 0-t meg kell címez-
ni és be kell tölteni a memóriából ami sok
művelet, míg az XOR-as megoldásnál
egy egyszerű logikai műveletet végez a
gép. Így a kód rövidebb és gyorsabb is
lesz, egy gyakori programozó ugyan-
ilyen könnyen ötekinthi. Persze ez a tech-
nika nem alkalmazható a magas szintű
programozási nyelvek változóira, hiszen
att azok a memóriában lévő adatok, ami-
ket ugyanúgy meg kell címezni.

Ha az ember elkezd egy bonyolultabb feltételrendszert egyszerűsíteni, akkor természetesen rókényszerül arra, hogy egy másik módszert is hosználjon. Ez a módszer sokkal gyorsabb és kényelmesebb megoldást nyújt a problémákra. Szokásomhoz híven egy példán át mutatom be a módszert, mert így lesz könnyen érthető.

A példa:

((A AND B AND C) OR (A AND D) OR
(NOT(A) AND C AND D)) AND D

Rajzoljuk fel a következő táblázatot. (A táblázat mérete a változók számától függ, a lényeg, hogy a fejlécben mindig csak 1 bit változzon. Több változó is felírom a fejléceket a megoldás után.)

CD\AB	00	01	11	10
00				
01				
11				
10				

Utóno minden helyre írjuk be o megfelelő értéket o következők szerint. A megfelelő bemeneti bitekhez számoljuk ki a kimeneti bitet, és azt írjuk be. Hogy lóssuk, hogy miről van szó ebből is leírok néhány példalépést.

CD\AB	00	01	11	10
00	0			
01				
11				
10				

CD\AB	00	01	11	10
00	0	0	0	0
01			1	1
11	1	1	1	1
10	0	0	0	0

CD\AB	00	01	11	10
00	0	0	0	0
01	0	0	1	1
11	1	1	1	1
10	0	0	0	0

Ezen o teljesen kitöltött táblázaton keresünk egymás mellett álló ozanos értékű biteket, és megpróbálunk olyan feltételt találni omi a legrövidebben leírjo őket. Általában az olyan csoportokat célszerű keresni omik területe a 2 volomelyik hotványo és téglalap olokúok. Ezeket lehet a legjobban leírni.

Persze ha egy egészen kis rész hiányzik a téglalaptól, akkor o hiányzó részt is le lehet írni. A mastoni esetben célszerűbb az 1-eseket választani, mert ho o 0-kat választjuk akkor oz egészet NOT-alni kell, és enélkül sem lesz egyszerűbb a megoldás. Tehát írjuk fel az egyeseket, ezeket viszont megint kétféleképpen tudjuk felírni, egyszer két téglalap alakú rész összegeként, egyszer pedig két téglalap alakú rész különbségeként. (A matematikusok ezt más szavakkal mandonák, de o lényeg ez.) A két megoldás:

D AND NOT(NOT C AND A)

A két téglalap különbsége

D AND (C OR A)

A két téglalap összege

No ennyit o példáról, de mast néhány egyéb opráságot is le kell írnom, hogy a módszer működjön. Például a táblázatnál azt írtam, hogy a mérete a változók számától függ. A két fejléc (vízszintes és függőleges) között egyenlően asztanak meg o változók, persze az egyik fejlécre eggyel több változó jut, ha páratlan számú változóval dolgozunk. A fejlécnek az o része omi o változók értékeit tortolmozza külön számítandó (mivel mindig csak egy bit változhat és o táblázat kárkörös). Ezekből írok le néhányat.

2 változás fejléc: 00 01 11 10 (AB)

3 változás fejléc: 000 001 011 010 110 111 101 100 (ABC)

4 változás fejléc: 0000 0001 0011 0010 0110 0111 0101 0100 1100 1101 1111 1110 1010 1011 1001 1000 (ABCD)

5 változás fejléc: 00000 00001 00011 00010 00110 00111 00101 00100 01100 01101 01111 01110 01010 01011 01001 01000 11000 11001 11011 11010 11110 11111 11101 11100 10100 10101 10111 10110 10010 10011 10001 10000 (ABCDE)

A hotváltázás fejlécet itt nem írom le, de elárulom, hogy ho megfigyeled hogy mikar melyik bit változik, akkor ki lehet 10 perc oltól számolni, de több mint dupla annyi helyet igényelne mint az 5 változás fejléc, valószínűleg csak néha használnánk és egy akkaro táblázatot már nem könnyű kitölteni sem, és sok az egyéb probléma is, tehát nem látom értelmét annak o fejlécnek a lekészésének. OK. Ennyi helyre befért volna talán o fejléc is, de akkor o hét változáshoz írnám ezt a szöveget.

Ezzel az infok végére értem, és így a maradék helyet egyrészt egy kis előzetesnek és egy pár egyéb kis intomarzának szánom. Tehát oz előzetes:

A következő számban egy kis kitérőt teszünk a logikai kopukból összeállítható logikai áramkörök felé, ugyanis ezeknek nagy jelentősége van több komlyabb felodotnál. Itt sajnas sokot fogunk annak szentelni, hogy o logikai áramköri jelek (Logikai kopuk áramköri jelei) nem szobványosok igazán és én legolább 3 féle jelkészletet láttam. Persze ennek és o programazásnak a kapcsolata megint bonyolult kérdés. Ugyonis sokon ezt inkább hardware kérdésnek tekintik. Persze itt az o része a dolognak, míg a feladattól elkészül o logikai áramköri rajz, oz még programozás, innenl kezdve már hardware kérdés, tehát nem o mi dalgunk. Persze ehhez o részhez is érteni kell akkor, ho oz ilyen hardware-be kódalt programunkat is optimalizálni okorjuk. Itt később persze nem csak kapukkal fagunk dolgozni, hanem tárolakkal, multiplexerekkel, demultiplexerekkel, számlálakkal. Tehát érdemes egy kicsit előre elgondalkodni ozon, hogy mondjuk hogyan építhető fel logikai kapukból, és egy kis késlettetést biztosító áramkörből egy tároló, egy binóris összeodó, és egy számláló. Ennyit egyelőre a következő számba szónt infokról.

Az egyéb opró intomorzák közé kívónkzik mast például a másolásvédelem kérdése is. Általában az ember előbb próbál levakarni egy zovoró másolásvédelmet mint egy újot megírni, de ugyanozok az infak használhatóak mindkettőnél. Minden másolásvédelemnek az lenne a felodata, hogy a jogos felhasználó minden kellemetlenség nélkül használhasson o programot, míg az esetleges kólmásolatok használóinak minél nehezebb legyen a dalguk. Igazából ma már csak három technika létezik, az első o kódérés, második o CD védelem, a harmadik o hardware kulcs, amit egyes géptípusokon ótkereszteltek egyéb nevekre. Egyes nagyabb teljesítményű gépeknél

Security Blocknok hívják. Ezt az utóbbit csak akkor érdemes használni, ha tényleg nagyon drágo és bonyolult programot védünk vele, és ezt meg lehet csinálni szinte teljesen feltörhetetlenre. Néhány olopvető információ.

Ho kódat kérünk, akkor azt csak új játék indításánál tegyük, az állástállás esetén csak akkor, ha az állásban felírtól eltérő hardware-en fut o program.

A védelemnél o kódot vagy a hardware kulcs választát ne ellenőrizzük, hanem használjuk fel a program futásához, például egy-két ugrás címének a kiszámításához. Ne egy helyen legyen az ellenőrzés és ne egyféle. Így nem egy helyen kell feltárni. A védelemnek csak egy rétege legyen azonnal látható hatású, o többi réteg pedig a program futását befolyásoljo. Ez táblázatkezelőnél szándékos elszámolást, szövegszerkesztőnél hibás nyomtatást és lossulást jelenthet, játéknál teljesíthetetlen felodatok, és biztos holált jelentő csapdák beiktatását jelent. (RPG-s példa, helytelen kódnál oz ellenfelek és csapdák áltol okozott sebztést háromszorozzuk, a porty áltol okozott sebztést harmodoljuk. Mindjárt nem lehet teljesíteni egy-két harcat.) Persze o tantas tárgyak eltüntetése, az állás szándékos tönkretétele Idánkenti szándékos lefogys, és lossítá ciklusok beiktatásos egymástól független ellenőrzéssel lgencsok megnehezíti a feltárést. Persze saját kódunkat és az állásokat is támáritni, titkosítani és CRC-vel ellenőrizni kell, ezt is több rétegben kell megcsinálni, és ezekből o rétegekből is csak egy lehet látható. Így nem lehet tudni azt, hogy mikar von feltárve a kód, és a feltáréshez kell a valódi kód és o sértetlen állapot alapján számolt ugrási cím, o sértetlen állapot, pedig a debugvédelmünk épségét is jelenti, ami okor azt is jelenteti, hogy csak hardware olopú debugger vagy egy software-ból emulált gép jelenti o működő debugert, ami pedig igen csak lassú megoldás. Ezzel elérjük azt, hogy o feltöréshez szükséges idő haszsobb legyen mint az idő amennyi idő oltól feltárás nélkül is elértéktelenedik o program, mivel o fizetőképes keresletet jelentő felhasználók már megvették vagy eldöntötték, hogy nem is veszik meg. A jogos felhasználó pedig ezek a rétegek nem igazán zavarják, mertők csak oz első ellenőrző réteget látják, ami viszont csak nagyon ritkán aktivizálódik.

De azt hiszem erről o témáról mast elég ho ennyit írok, mert nagyon közel van oz oldol vége. Tehát ennyi fért a mastoni számba.

Vorju Gergely

Nintendo Super NES

Clayfighter II	7500
Earth Worm Jim	6700
Page Master	6700

SEGA Mega Drive

Bloodshot	6000
Dino Dini Soccer	6000
Earth Worm Jim	6700
Kawasaki Superbikes	6700
NBA Jam Tournament	6700
Nigel Mansell Indy Car Racing	6000
Rise of the Robots	6000
Spiderman TV	6000
Warlock	6000
Zero Tolerance	5200

Régebbi SEGA Mega Drive, Game Gear és Game Boy kazetták 2.200 Ft-tól.

SEGA Mega Drive II + egy kazetta
16.000 Ft
Kazetta nélkül 13.500 Ft



CD-ROM

Chaos Control	8200
Daedalus Encounter (DV & EV)	9700
Iron Assault	8200
Super Karts	9700
Temptation	9700
The Lost Eden	8200
Hand of Fate	2990
Indycar Racing	2200
Beneath a Steel Sky	2200
Lands of Lore	2990
7th Guest	2200
Conspiracy	2200

PC 3,5"

Super Karts	8300
-------------	------

W.D. WARREN Ges.m.b.H.

Industriezeile 5
A - 2100 Leobendorf
Telefon: 02262/68 506
Telefax: 02262/68 515

Magyar nyelvű felvilágosítás:
06-30 463-683

Kedvezményes akció!!!

Két csoportra bontottuk az 1994-es kedvezményes újságokat, hogy könnyebb legyen a vásárlás.

GURU 1994/1-től 1994/7-ig (7 szám) 1253 Ft helyett 950 Ft

GURU 1994/8-tól 1994/12-ig (4 szám) 852 Ft helyett 600 Ft

Extra kedvezmény, amíg a készlet tart:

GURU 1992/1-től 1992/5-ig (5 szám) 825 Ft helyett 400 Ft

GURU 1993/1-től 1993/12-ig (11 szám) 1960 Ft helyett 950 Ft

A PC GURU Iránt érdeklődőknek felhívjuk a figyelmét a PC GURU kedvezményre is:

PC GURU 1993/1-től 1993/2-ig (2 szám) 396 Ft helyett 200 Ft

PC GURU 1994/1-től 1994/7-ig (7 szám) 1386 Ft helyett 1000 Ft

A megrendeléseket várjuk a GURU címére:
GURU Budapest, 1399 Pf. 701/765

A VILÁG LEGNÉPSZERÜBB HANGSZEREI:

GM/GS HANGMODULOK

ANNAK AKI KOMOLYAN VESZI A ZENÉT

SC-88



SC-55 MK II



SC-7



354 65•hangszín

9 dobkészlet•1 SFX készlet

28 hang polifón

• PC/MAC csatlakozási lehetőség

2 MIDI bemenet

sztereó bemenet

654 hangszín/70•minőség

22 dobkészlet•2 SFX készlet

64 hang polifón

32 part multitimbrális

2 MIDI bemenet

beépített effektek és EQ

PC/MAC csatlakozási lehetőség

128 6M•hangszín

6 dobkészlet

beépített effektek

PC/MAC csatlakozási lehetőség

(RS-422/RS-232-CI-C2)

2 sztereó bemenet

MIDI• csatlakozás

 Roland



MIDI-MUSIC ROLAND MÁRKABOLT
BUDAPEST 1077 WESSELÉNYI U. 57
TELEFON: 341-4735 FAX: 268-0079

ACOMP

KÖZPONTI ÜZLET: 1135 BUDAPEST, SZENT LÁSZLÓ U. 74/A. TEL/FAX: 149-6165, TEL: 140-2101
ACOMP BUDA: 1125 BUDAPEST, KIRÁLYHÁGÓ UTCA 2. TEL/FAX: 156-6790
NYITVA: HÉTFŐ-PÉNTEK 9.00-17.00, EBÉDIDŐ 12.30-13.00. SZOMBATON 9.00-13
UGYANAZT OLCSOBBAN AZ ACOMP-TÓL!

FAXBANK: 180-8611, KÖD: 1477# (HÍVVA FEL A SZÁMOT, ÉS TÖNNE ÜZEMELTETÉS ÉRTÉKÉRE 1000FT. 3 ÓRÁS MUNKASZETTELÉRT KÜLDÜNK.)



JELENTŐS ÖSSZEGET
SPÓROLHAT, HA KONFIGURÁCIÓ
VÁSÁRLÁSKOR OEM
(CSOMAGOLÁS NÉLKÜL)
SZOFTVEREK INSTALLÁCIÓJÁT
KERÜL GARANTÁLTAN
JÓGTSÍZTA,
VÍRUSMENTES
PROGRAMOK!

SOFTWARE	
GUS CD I-IL	2.992
MS DOS 6.2	5.840
MS WINDOWS 3.1	5.360
OS 2 WARP 3 CO	9.992
NORTHON COM. 5.0	7.800
NORTHON UTIL. 8.0	16.400

MAGNESLEMEZEK	5.25DD	5.25HD	3.5DD	3.5HD
Noname	144	360	374	396
Polaroid	•	590	684	756
3M	680	•	•	828
FUJI	•	•	•	•
Verbatim	•	•	•	792/864
Verbatim teflon, form.	•	•	•	892

Memória elemek	
128KB DRAM	688
512KB DRAM	3.992
1 MB*9	3.992
4 MB*36 bit	15.800
8 MB*32 bit	32.400
16 MB*36 bit	58.800
32 MB*36 bit	109.992



HEWLETT PACKARD TERMEKEK	
DeskJet 540 (A4 fekete, azínes opció, 512KB RAM)	51.992
DeskJet 680C (A4 színes, 512Kb)	84.000
LaserJet 4L (300DPI, 1MB RAM, RET, MET)	92.400
LaserJet 5P (600DPI, 2MB RAM, RET, MET)	141.600
LaserJet 5MP (600DPI, 3MB RAM, RET, MET, PS)	184.000
LaserJet 4Plus (600DPI, 2MB RAM, RET, MET)	260.000
LaserJet Color (300DPI, színes)	Hívjani!
ScanJet IIP (300DPI, 256 szürke)	66.400
ScanJet IIC (400DPI, 16.8M szín)	176.000
DAT 8GB betároló SCSI	120.000
DAT kazette (DD5, 90m)	1.760
DeskJet patron fekete dupla	3.992
DeskJet patron színes	4.600
LaserJet 4L-4ML toner	10.992

ARCHIVÁLÁS CD-ROM-ra
3000 Ft-tól!

BILLENTYŰZET, MOUSE, SCANNER	
102 gombos bill. KANRICH (angol)	1.920
102 gombos bill. KANRICH (magyar)	2.200
Microsoft Natural billentyűzet	11.992
Microsoft OEM mouse	3.192
Mitsumi mouse + software	992
MS400 mouse + mini pad + software	992
MS700 mouse + mini pad + software	1.480
True mouse + pad + tartó	1.840
Trust mono kézi scanner (256 szürke)	7.992
Trust color kézi scanner (116.8 M szín)	19.600

Panasonic



PANASONIC NYOMTATOK	
KXP-1150, 910s, A4	22.800
KXP-2624, 24tűs, A4	76.720
KXP-2130, 24tűs, A4, színes opció	29.992
Lapadagoló keskeny kocsis tip.	8.840
Lapadagoló széles kocsis tip.	24.400
Festékszalag 9 tűs tip.	1.000
Festékszalag 24 tűs tip.	1.080

COMMODORE, AMIGA, PC
SZÁMÍTÓGÉPEK JAVÍTÁSA,
BŐVÍTÉSE.
HARDISK VÉDELŐK,
MEMÓRIA BŐVÍTÉSEK,
KÖZTARTALMÁSOK,
COMMODORE ALKATRÉSZEK.
TEL: 156-6790,
VAGY 420-5331,
RÖVIDSZ KÖZEL

WINCHESTEREK	
420MB Quantum AT-BUS	16.200
520MB Quantum AT-BUS	19.200
850MB Conner AT-BUS	23.400
1000MB Fujitsu AT-BUS	31.992
1000MB Quantum SCSI	53.200
2200MB Quantum SCSI	103.200
4300MB Conner SCSI	145.000

VIDEÓ KARTYÁK	
Típus	RAM / max BUS True color
Realtek	256 / 5122 ISA - 3.200
Trident 9000C1	612 / 512 ISA - 4.240
Trident 8900D	0 / 1 ISA - 2.992
Trident 9440	1 / 2 VESA + 9.600
Cirrus Logic 5429	1 / 2 VESA + 9.800
Spea Vega Pro	1 / 2 VESA + 11.200
ET4000W32P	1 / 2 VESA + 11.400
Hercules Dynamite	1 / 2 VESA + 26.840
Spea Vega Pro	1 / 1 PCI + 13.840
Diamond ST 32	1 / 2 PCI + 12.680
Diamond ST 64	1 / 2 PCI + 17.992
ATI Winboost M64	1 / 2 PCI + 13.440

REPÜL A, REPÜL A WINDOWS...

PC-s JOYSTICKOK	
OS-113 STANDARD	1.272
OS-123 WARRIOR	1.480
OS-146 INTRUDER	2.392
OS-151 AVIATOR	3.240
OS-206 SKYMASTER	4.992
OS-201 S WARRIOR	2.160
OS-205 INTERCEPTOR	3.840
OS-203A AVENGER	1.992
OS-209 SKYHAWK	1.568
Dexxa joy	2.160
Dexxa MaxStick	1.600
GravisGamepad	3.280

PROCESSZOROK	
486DX2-66MHz IBM / Intel	6.540 / 13.040
486DX4-100MHz AMD / Intel	13.200 / 19.400
PENTIUM 75MHz	24.000
PENTIUM 90MHz	37.200
PENTIUM 100MHz	56.400
486 processzor cooler	680
PENTIUM 60-66MHz cooler	1.200

EGYEB ERDEKES KACATOK	
IDE + HDD/FDD, 2S, 1P, 1G, ISA	1.360
IDE + HDD/FDD, 2S, 1P, 1G Vesa Local Bus	2.200
IDE + HDD/FDD, 2S, 1P, Vesa Local Bus	2.992
EIDE PCI Bus	2.480
Adaptec AHA 1542CF SCSI kit, ISA	39.200
Adaptec AHA 2825 SCSI, EIDE Vesa Local Bus	23.840
Adaptec AHA 2842 SCSI kit, Vesa Local Bus	39.192
Adaptec AHA 2940 SCSI PCI	29.992
Ethernet 16bit hálózati kártya (Novell Tested)	3.840

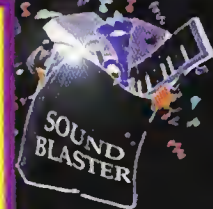
SONY CD ÍRÓ KIT
330.000 Ft.

2x SEBESSÉG, CADDY-S RENDSZERŰ,
ADAPTEC AHA1542 VEZÉRLŐVEL,
SZOFTVERREL



MINDEK KONFIGURÁCIÓ: BABY HÁZ, 1.44 MB		14" MONO VGA, 256 Kb		14" SVGA LR, 512 Kb				
FDD, IDE, 2s1p, 101 GOMBOS BILLENTYŰZET		270MB	420MB	520MB	270MB	420MB	520MB	730 MB
A386SX-40MHz	2MB RAM	57.430	59.937	61.837	69.494	72.002	73.902	86.384
T486SLC-40MHz	2MB RAM	60.963	63.471	65.371	73.028	75.536	77.436	85.598
C486DX-40MHz	4MB RAM	78.435	80.943	82.843	90.500	93.006	94.908	103.065
C486DX2-66MHz	4MB RAM	81.475	83.983	85.883	93.540	96.045	97.945	106.105
C486DX2-80MHz	4MB RAM	86.598	89.106	91.006	98.657	103.069	103.065	111.226
A486DX4-100MHz	4MB RAM	90.732	93.240	95.133	102.790	105.298	107.198	115.368
Pentium 75MHz bugfree	8MB RAM	130.473	132.981	134.881	142.538	145.046	146.946	155.116
Pentium 100MHz bugfree	8MB RAM	168.482	170.990	172.890	180.547	183.055	184.955	193.116

A FENTI TÁBLÁZATBÓL EGYSZERŰEN KIVÁLASZTHATJA
A LEGMEGFELELŐBB KOMPLETT KONFIGURÁCIÓT.
HA NEM TUD DÖNTENI, KÉRJEN TÖLKNÉ TANÁCSOT!
A MEGRENDELTI ÖSSZEÁLLÍTÁSÚ GÉPET
EGY-KÉT NAPON BELÜL
INSTALLÁLVA ADJUK ÁT ÖNNEK!



FANTASZTIKUS
PENTIUM
ÁRAK!!!

HANGKARTYÁK, HANGSZOROK, FAX MODEMEK	
Right-100 aktív hangszóró (1 pár, tápegység)	2.880
Plug In-80 aktív hangszóró (1 pár, tápegység)	6.800
Sound Blaster 16MCD OEM (16bit, stereo)	10.400
Sound Blaster 16MCD ASP OEM (16bit, stereo)	15.120
Sound Blaster Wave Blaster Modul	6.200
Sound Blaster 16 Value (16bit, stereo)	12.800
Sound Blaster 16 PRO (16bit, stereo)	19.400
Sound Blaster 16 PRO CSP (16bit, stereo)	23.992
Sound Blaster 32AWE Value (16 bit, Wave, General Midi)	27.920
Sound Blaster 32AWE (16 bit, ASP, Wave, General Midi)	39.200
WD Paradise Expert 16DSP (MultiCD)	5.992
WD Paradise Professional 16DSP (MultiCD, Wave table)	15.520
Gravis Ultra Sound CD3 (512Kb RAM)	14.992
Gravis Ultra Sound ACE (512Kb RAM)	15.360
Gravis Ultrasound Max (512 Kb RAM)	23.280
Active 14400bps belső Fax/modem + software	14.760
ProLink 14400bps külső Fax/modem + software	23.280

HÁZAK	
Babyház + 200W táp, LED-es	4.560
Miditorony + 200W táp, LED-es	4.992
Nagytorony + 200W táp, frekv.	8.720

MONITOROK	
14" MONO VGA (800 x 600)	11.192
14" SYNC SVGA (1024x768, 0.28)	24.992
14" Daewoo SVGA (1024x768, 0.28, LR)	29.992
14" Daewoo SVGA (1024 x 768, 0.28, LR/Ni)	32.240
15" Daewoo SVGA (1280 x 1024, 0.28, LR/Ni/Digital)	44.800
17" Daewoo (1280 x 1024, 0.28, LR/Ni/Digital)	91.520
20" Daewoo (1280x1024, 0.28, LR/Ni/Digital)	157.600
21" Daewoo (1280 x 1024, 0.28, LR/Ni/Digital)	214.400
14" monitor filter üveg	800

AZ ÁRAM ELSZÁLL, AZ ÍRÁS
MEGMARAD...

16.142
Ft.-TÓL



APC SZUNETMENTES TÁPOK	
Back 250VA	18.800
Back Pro 280VA	22.240
Back 400VA	27.992
Back Pro 420VA	34.240
Back 600VA	37.992
Back Pro 650VA	47.920
Back 900VA	64.800
Back Pro 1000VA	79.360
Back 1250VA	83.600

ÁRAINK A 25% ÁFÁ-T NEM, DE 12 HÓNAP GARANCIÁT TARTALMAZNAK. KÉSZPÉNZ FIZETÉS ESETÉN ÉRVÉNYES. VISZONTELADÓKNAK 5% ÁRENGEDMÉNYT BIZTOSÍTUNK.

FILMVILÁG

ESZELŐS SZERELEM / MAD LOVE

Meglehetősen sok szerelmes történetet láttunk már azt hiszem mindannyian, ennek ellenére a téma megunhatatlannak látszik. Antonia Bird rendezésében most Matt Lelandet (Chris O'Donnell) és Casey Roberts (Drew Barrymore) viharos és mielőtt el-sőprő érzelmi hullámverésének lehetünk tanúi. A részegítő szerelmi mámor után azonban eljő a kijózanodás pillanata...



tunk a gigászi
érzelgőse és
romantikusra sikerült mű főként
Richard Gere rajongótáborában számíthat si-
kerre.

AZ ELSŐ LOVAG / FIRST KNIGHT

A parádés alkotógárdát felvo-nultató film egy új arculatát mu-tatja az Artur-mondakörnek. Most Lancelot (Richard Gere) nézőpontjából nézhetünk körül Camelot-ban. Emellett igen-csak hangsúlyosan előkerülnek azok az érzelmi szálak, melyek Artur király (Sean Connery) le-endő hitveséhez, Guinevrához (Julia Ormond) kötik az első, a szó legszorosabb értelmében vett lovagot. Jerry Zucker ren-dezésében impozáns látványt nyújtó jeleneteket csodálha-tunk a gigászi produkcióban. A meglehetősen romantikusra sikerült mű főként Richard Gere rajongótáborában számíthat si-kerre.



AZ UTOLSÓ ESÉLY / CRIMSON TIDE

Tony Scott rendező igazi próbatétele ez a film, mely szinte kizárólag csak egy tengeralttjáróban játszódik a tenger mélyén. Hunter másodlíst (Denzel Washington) először szolgál a híres Ramsey parancsnok (Gene Hackman) mellett. Megle-het ki is jönnének egymással, valahol máshol, valamikor más-
kor. Most azonban esetleges nukleáris támadást kell kivéde-nlük és a percről percre változó helyzetben egy parancs érke-zése közben megszakad az összeköttetés a szárazföldi pa-rancsnoksággal. A pattanásig feszülő indulatok végül is kirob-bannak és kezdetét vesz az idegek és nézőpontok harca. E két ember vitájától és döntésé-től függ az egész világ sorsa. Wow!



REJTEKHELY / HIDEAWAY

Jeff Goldblum neve hallatán csaknem mindenkinek beugrik A légy vagy legalább a Jurassic Park neve. Jeff hű marad alakításaihoz és most Hatch Harrison szerepében egy idegborzó pszichothrillerben tűnik fel. A hétköznapiak induló történetben egy család (apa, anya, kamaszlány) hétvégi pihenőjükről hazafelé tartva autóbalesetet szenved. A hölgyek szerencsésen túlélnek a katasztrófát, ám Hatch belehal. Végül is itt gyorsan véget érhetne a film, csak hogy Dr. Jonas Nyebem visszahozza a férfit az életbe, nem sejtve, hogy a testét előkerült valaki más is...



A halál birodalmában tett utazások alkalmával újfent előtérbe került a számítógépes grafika, amit a Sony Pictures animációs csapata valósított meg. Emiatt csupán kíváncsiságból is érde-mes megnézni a filmet.

Crimson Tide kérdések

- 1 Ki rendezte a filmet?
- 2 Mi a tengeralttjáró neve?
- 3 Milyen állata van a kapitánynak?

A helyes válaszokat 1995 október 10-ig várjuk a szerkesztőség címére. A megfejtők között 10 ajándéktárgyat sorsol ki az Intercom.

Atari Oldalak

Bevezető

Először is szeretnék önkritikát gyakorolni és visszafogni a bevezető méretét, mert egy olvasónk szerint túl sok, toglolja a helyet az értékes információktól. A kritikát megfogadom, ezennel tartam hozzá magam. Ezentúl csak rövidebb bevezetők lesznek (*Hehe, kevesebbet kell írni! – Lord Chaos*).

Előként olvashatjátok Memphista híreit színes képekkel illusztrálva, majd Scintillation első rémeke következnek az Imagecopy-ról, amely tulajdonképpen a GEM-View-hoz hasonlítható progí. Az utolsó cikk a Falcanos lemezűségeket taglalja Greg jóvoltából. Ezen sorok keretében a jelenlegi és jövődöbeli Jaguar tulajdonosoknak üzeni Uhté Dániel, hogy alakuló Jag-klubjához tagokat vár. Keressétek a Csokiban az Atari klubban!

Aprópó, készülében van a COMA 9. száma, készítői továbbra is számítanak a lelkes olvasók támogatására. Küldjétek minél több stuffat, hogy minél hamarabb kézhez kaphassátok.

Mindenkinek jó szárazkozást kíván Lord Chaos és bűntársai, Greg, Scintillation, Memchrista (*nem, ez sem az igaz!... – Lord Chaos*).

Lord Chaos (meg a többiek...)

Hírek

1995. augusztus 24.: Végre megjelent a Jaguar CD. A CD egységhez jár még a Blue Lightning, a VidGrid (áróla majd később) és egy Tempest 2000 Audio CD. Változások a Jaguáron CD egység hazzá-kapcsolásával:



Startup sequence: A Jag először megnézi, hogy van-e cartridge a gépben, ha van akkor nem toglalkozik a CD-vel, hanem a cartridge-en levő játékot indítja el. Ha nincs, akkor megnézi, hogy van-e Memory Track cartridge jelen.

Végül, ha CD egységben audio CD van, akkor a Jaguar betölti a Virtual Light Machine-t a CD egységből, ellenkező esetben betölti és elindítja a CD-n található játékot.

Jag Startup Screen: Egy, az eddigittől eltérő méretű Jaguar logó jelenik meg a képernyőn, amit egy véletlenszerű VLM effektus kísér. Ha nincs, akkor egy CD képe jelenik meg, egy villogó kérdőjellel.



A nyáron a következő játékok jelentek meg: Flashback, White Men Can't Jump, Super Burnout és FlipOut! (Ez egy logikai játék, amiről mi is most hallattunk először.)

A közeljövőben várható Jaguar játékok: Ultra Vortek, Rayman, Haver Strike (CD).



A JagCD-re készülő játékok között ott van a VidGrid, ami egy puzzle játék, multimédiásítva, azaz megspékelve olyan együttesek videoklipjeivel, mint a Van Halen, a Red Hot Chili Peppers, az Aerosmith, a Metallica, a G'n'R és a Nirvana.

Új hardware kiegészítések kerülnek piacra október elejéig. Ilyen a ProController, ami a már ismert Jaguar joypad továbbfejlesztett változata, a Team Tap – egy olyan kiegészítő, ami segítségével egyszerre négyen, egyes játékoknál pedig nyolcan is játszhatnak egy Jaguárral, és ami már kapható a White Men Can't Jump-hoz –, a Memory Track és a JagNet.

Kevésbé jó hír, hogy az egyik legígéretesebb játék, a Fight For Lite a vártnál sokkal később fog megjelenni. A játék preview-a ugyanis meglehetősen rossz benyomást tett a Jaguar tulajdonosokra. A tőlük kapott levelekből pedig levánva a

konzekvenciát, az Atari megkérte a fejlesztő gárdát, hogy gondolja és kódolja újra az egész játékot.

Memphisto

Imagecopy 4

1. rész

Nem is vált olyan régen, amikor betejedőtt a GEM-View-Dallas (*Jocky biztos rosszul lett a sok jamtól – Lord Chaos*), és máris itt egy másik képmanipuláló progí. A lekvárnézegető moduláris felépítésének van egy hátránya is: a sebesség. Ennek arvoslására itt az Imagecopy, de a képfeldolgozási effektek hiánya mellett számos új lehetőség is van benne, mint pl. egy kamalyabb képkatalogizáló, tejllett nyomtatási lehetőségek, és az egész program átkantigurálása. Ami meglepett, az a támogatott képtarmátumok behatóbb ismerete, pl. (Az) unikumszámba megy (*Azért hagyját nekünk is! – LC*) az ataris és az amigás IFF tarmátum egyidejű támogatása, most már köztes rajzoló-programokra nincs szükség. Nem akarom tél éven keresztül toglalni a helyet a rovatban, de adagolni kell ezt is, a la GEM-View. Akkor csapjunk máris bele a lecsóba!

A progí igénye 1 MB RAM, futtatható accessory-ként is. Ajánlatos a betöltés előtt még beállítani a telbontást, mert GEM program lévén nem képes rá. A képernyő pull-down menüjében a betöltött accessory-k mellett csak egy bejegyzést produkál, ez a menü-ablak aktivizálása (#). Tehát egy gombnyomással előtérbe lehet helyezni a menüt, ahol az összes lényeges műveletet el tudjuk végezni. Az ablak a négy pull-down menün kívül pár értékes információ is tartalmaz: szabad memória, aktuális telbontás, színnek száma, paletta nagysága (*súly, életkora... – Lord Chaos*) (Free memory, Resolution, Colors, Palette).

Ezek azért érdekesek, mert a megjelenítendő képeket a progí erre a grafikai üzemmódra toglja konvertálni (gyakran ez redukálást jelent). Megemlítendő, hogy telismer néhány grafikuskártyát az Imagecopy, de erről később még szó lesz. Ha egy funkcióhoz több billentyű is kapcsolódik, akkor az első jelenti az aktuális menüből használható.

Imagecopy (ALT + I)

Information (I) – Credits, verziószám stb.

Atari Oldalak

File (ALT + F)

View (V) – kép megjelenítése és lekonvertálása az aktuális képernyőmódra. Esetlegesen a kép arányait (S.A.R.) is változtatja, hogy ne tarzuljon el az eredeti képarányoktól. Emellett felajánlja azt is, hogy megfelelő kiterjesztést ad az adott formátumú képfile-nak, persze csak akkor ha a kiterjesztés nem stimmel.

Slideshow (S, W) – egy könyvtárat kell megadni, ahol a sok image lakozik. Kapunk még egy halam opciót a beállítás-hoz:

Az OK/Cancel világos, a Save a beállításokat menti el a konfigurációs file-ban.

Full screen (ALT + F) – a teljes képernyőn, **Window (ALT + W)** – illetve egy ablakban jelennek meg a képek.

Scale to fit (ALT + C) – a képernyő teljes kitöltése (*Lord Chaos*).

Hide mouse (ALT + H) – mice kikapcs.

Show file names (ALT + O) – a képek bal felső sarkába bekerül a file neve.

Lock slideshow (ALT + K) – a képek közti pause lehetőség ki/bekapcsolása. Ha be van kapcsolva, a következő lehetőség is él.

Unlock (ALT + N) – a requesterben tetszőleges billentyűt lenyomva felruházzhatunk a pause funkcióval.

Interval (ALT + I) – képek közti várakozás ideje másodpercben.

Slide (ALT + L) – a két nyílal választhatjuk ki a kezdő képet.

A slideshow-t az UNDO gomb lenyomásával szakíthatjuk meg.

Catalogue (T) – itt is meg kell adni azon képfile-ak tartózkodási helyét, amelyeket beteszünk a Lutra-albumba.

Image Size (ALT + I) – a kiskép mérete lehet 96x64, vagy 96x96.

Page Width (ALT + P) – a katalóguskép szélessége lehet 256, 384, 512, 640, 768, 896, 1024 pixel. A számokra az első számjeggyel is lehet hivatkozni.

Text height (ALT + T) – a filenév kiírásához használt betűméret 6, 8, vagy 16 pixel.

Page colour (ALT + A) – a katalóguskép háttere fekete (Black, ALT + K), vagy fehér (White, ALT + W).

Pen colour (ALT + E) – a filenév kiírásához használt szín. Ez tulajdonképpen az ST Mod-mód négy alapszíne: B&W, valamint Red (ALT + R), és Green (ALT + G).

Lowercase text (ALT + L) – csak a kisbetűk használatosak a filenév feliratoknál.

A legelső kis szövegmezőben nevet lehet adni a katalógusnak. Ha minden OK, nemsokára egy ablakban lesz az összes képfile. A katalógus továbbra is kapcsolatban marad a képekkel és tudjuk azokat manipulálni. Az ablakokra vonatkozó info-menüt a rajtuk történő jobb

click-kel kérhetjük le. A katalógus esetében ez:

Information (I, CTRL + I) – a képpel kapcsolatos intak. Filenév, fileformátum, tömörítés fajtája, felbontás DPI-ben, szélesség, magasság, színmélység, paletta, a kép mérete byte-akban, a file mérete byte-akban, tömörítés hatékonysága (Format, Compression, Resolution, Width, Height, Colors, Palette, Image size, File size, Size ratio). Az IFF file-aknál felismeri a HAM6-8 módokat, és a Deluxe Paint ST formátumot is.



Print (P, CTRL + P) – nyomtatás.

Catalogue image (ALT + C) – a katalógusképet,

Original images (ALT + O) – vagy a rajta lévő képeket akarjuk kinyomtatni.

Save (S, CTRL + S) – a mentésnél a beállított formátumban lehet elmenteni a katalógusképet, valamint a *.CAT állományt, mint egy nyilvántartóban (ez tartalmazza a hivatkozásokat).

Edit (E) – néhány egyszerűbb képművelet.

Change format (F, CTRL + F) – a fileformátum változtatása, ebbe később még részletesen belemegegyek.

Format (ALT + F) – 10 fileformátumot támogat jelenleg a progí.

Compression (ALT + C) – a formátum tömörítési lehetőségei.

Resolution (ALT + R) – felbontás DPI-ben.

Interlaced (ALT + I) – csak a GIF képeknél van jelen.

Transparent (ALT + T) – csak a GIF és az IFF képeknél van jelen.

Invert (I, CTRL + N) – a kép színeinek invertálása.

H flip (H, CTRL + H) – vízszintes tükrözés.

V flip (V, CTRL + V) – függőleges tükrözés.

Rotate +90 (R, CTRL + +) – 90 fokos forgatás az órá járásával megegyező.

Rotate -90 (O, CTRL + -) – illetve ellentétes irányban.

Unflip (U, CTRL + .) – [Hmmm... – Lord Chaos].

Catalogue (C) – katalógus műveletek.

Add images (A, SH CTRL + A) – újabb képek beleillesztése a katalógusképbe.

Redraw (R, SH CTRL + W) – erre akkor lehet szükség, ha megváltoztatjuk a katalóguskép, a kisképek méretét vagy színeit, a betűk nagyságát. Ilyenkor visszajön a

katalógus létrehozásánál megismert menü.

Edit title (E, SH CTRL + E) – a katalógus nevének megváltoztatása.

Update (U, SH CTRL + U) – frissíti az adatokat a képfile-ban és a *.CAT file-ban.

Sort by name (N, SH CTRL + N) – ábécé szerint sorbarakja a kisképeket a katalógusképen.

Sort by ext. (E, SH CTRL + X) – ua., csak most a kiterjesztés ábécé sorrendjében kerülnek a nagy képre.

Save list (S, SH CTRL + B) – egy ASCII file-ban (*.LIS) listát készít a katalóguson levő képekről. Ha a főmenü View-jánál erre clickkelünk, betölti az összes, listán szereplő képfile-t.

View (V)

Full screen (F, *) vagy **Windows (W, *)** – teljes képernyős vagy ablakas nézet.

Zoom in (Z, +) – kép 2-szeres nagyítása.

Zoom out (O, -) – kép 2-szeres kicsinyítése.

Zoom normal (M, .) – kép eredeti nagysága.

Double aspect (D, I) – 2-szeres X méretarány elérése.

Half aspect (H, J) – 2-szeres Y méretarány elérése.

Normal aspect (N, I) – eredeti Square Aspect Ratio (én lenni arab diák, nem beszélni madzsar nyelv - Lord Hasszan).

Window (W)

Next (N) – következő ablakra,

Previous (P) – valamint az előző ablakra váltás.

Egy kép intő-menüje a katalógusképen belül:

Information (I) – már tárgyaltuk.

View (V) – ez a funkció behívja és megjeleníti az eredeti képet.

Convert (C) – kép konvertálása, a főmenünél részletezem majd.

Print (P) – ezt is. Itt ez a két funkció csak abban különbözik, hogy már nem kell a nyomtatáshoz és a konvertáláshoz betölteni a képet.

Remove (R) – a katalógusról törli az aktuális képet.

Delete (D) – ez a jópofa pedig már a lemezről szeretné levakarni a file-t. Nem árt vigyázni!

Egy normál kép intő-menüje:

Information (I, CTRL + I) – már vált szó róla párszor...

Print (P, CTRL + P) – a kép kinyomtatása,

Save (S, CTRL + S) – valamint kimentése a beállított formátumban.

Edit (E) – képtarmátum változtatás, tükrözés és a forgatás menüje.

View (V) – itt lehet a képarányokat és a nagyítás mértékét megadni.

(folyt. köv.)

Atari Oldalak

Diskmags

Mivel az utóbbi napokban tudatásodott bennem, hogy winchesterünkön a lemezűségeket tartalmazó 'DISKMAGS' talder hossza lassan-lassan már meghaladja a 20 MB-ot, így indokoltnak éreztem egy kis cikk erejéig bemutatni közülük néhányat.

Az otaris lemezűségekből kb. tíz éves múltat tekintenek vissza, s azóta is rengeteg sikeres/sikertelen próbálkozás született szerte a világon. Pontas számukat azonban még megbecsülni is igencsak nehéz lenne...

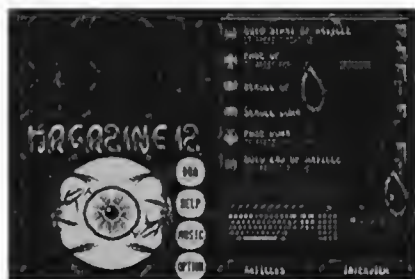
A diskzine-ok előnyei általában a következő dolgokban rejlenek a papír kiadványokkal szemben:

- nem kerül sok költségbe az előállítás
- kicsi, mégis nagyon összetett (eltér a zsebedben is)
- Interaktív és zenét is tartalmaz (igaz multimédia! - Bill Gates)
- javarészt ingyenes PD
- (...és egyetlenegy fát sem kell hazzó kivágni! - Lord Greenpeace)

A továbbiakban 4 db kültáldi, 1995-ben is működő talcanas újságról szeretnék említést tenni. Lássuk!

D.B.A. Magazine

Elsőként egy halland magazinnal írunk, melyet a Diskbusters Association bizorri nevű csapat hozott létre 1991 októberében. Főszerkesztője (egy kedves barátom), Sietse "Slimer" Postma így vélekedik a kezdetekről:



"Ez a történet úgy 4-5 évvel ezelőtt kezdődött. Egy svéd tag úgy döntött, hogy meglátogat minket. Mielőtt csatlakozott volna hozzánk, egy rövid életű lemezűség, az Inc. Magazine főszerkesztője volt. Szóval, egy szép napon eljött hozzánk Hollandiába, és azon a kis összejevetelen pattant ki az újság ötlete. Egy olyan kiadványt szeretnénk volna készíteni, mely különbözik a többi GEM-shell típusútól. Tehát egy saját shell-t fejlesztettünk ki, majd cikkeket írtunk. A program közben sok látványos változáson ment ke-

resztül, és hamarosan vezető atoris lemezűséggé váltunk."

Az újságot szinte az egész Atari scene támogatja Észak- és Nyugat-Európából, ezért is nagyon elterjedt pl. Németországban, Angliában, Franciaországban, Belgiumban, Svédországban, Norvégiában, Izlandon stb. Népszerűsége mindig is a magas színvonal, minőségi design és az angol nyelvű cikkek (bár előfordul néhány Dutchie-rovat is!) elegyének vált közhírré.

Míg kilencedik ST-s kiadványuk még csak Falcon-kompatibilis volt, legutóbbi munkáik (10-12. szám) már csak Falcon-verziójúak, melyekben finom scroll, szép background illusztráció, grafikai rovat, rengeteg színes kis kép, 4-5 modul zene, screen saver, print opció stb. található. Íróik érdekesek és változatosak: hírek, soft- és hardware-ismertetők, programozás, CD és filmajánlók, tesztek, riportok, realtime-cikkek, humor és a legkülönbözőbb történetek. És persze nem elteledkezni a mog-hoz járó software-ekről sem!

Legtrissebb, sarrendben tizenkettedik kiadványukat a brémai Fried Bits 3. parti után jelentették meg 2 db HD-s lemezen(!), Richard Karsmakers (a 39. számnál tortó ST-News főszerkesztője) és Chris Holland (a Maggie lemezűségtől) aktív közreműködésével. Csak így tovább és sok sikert Slimer!!!

Falcon Update Digital

A brit Falcon Owners Group magazin-jóról von szó (nesze semmi, FOG-Mog jól! - Lord Greg), mely az Egyesült Királyság talcanos felhasználóinak szolgálatára jött létre, ún. clubmagazine. Az újság főszerkesztője Richard Davey, ki javarészt az Internet-en tölthető anyagok (FAQ stb.) felhasználásával hazzá létre 2-3 havonta a szükséges mennyiséget (+ hírek, review-k, interjúk, programozás, PD listák és kódlógusok), s a kiadványhoz mindig jórak különböző programok is, akórcsak a D.B.A.-nél.

A 6. számtól kezdve beszélhetünk Falcon-specifikus verzióról, legutóbbi munkájuk pedig a nyolcadik. Mogót a programot HiSat Basic-ben írják, és külső modulként használnak fel néhány Douglas Little által írt rutint a képek megjelenítéséhez, ill. zenék és animációk lejátszásához. Az egész dolog érdekessége, hogy a shell és a szövegmegjelenítő szinte minden számban gyökeresen változik, habár még sajnos így is elég szegényesnek tűnik az összerakás (design nuku!) és lassú a kezelés is!

Atari Dreammochines

Erről és az ezt követő utolsó magazinról (német nyelvezetük miatt) nem tudak különösebben sok mindent elmondani. Az ADM tavaly jelent meg először a német és osztrák Falcon és Jaguar tulajok számáro. Tino Gietschel (Tinosott) barátom áll a mozgozin élén mint lelkes főszerkesztő, s ő gondoskodik arról, hogy a cikkek legnagyobb részét kitévő játékok & demo tesztek, na meg a parti-beszámolókból mindig frissek, aktuálisok és érdekesítőek legyenek. Lemezűségük immár az 'Ausgabe Vier'-nél tart, állondóan ügyelve a hozzátelölőlegesen 50-50%-os Falcon-Jaguar (álmagék) témájú leírások arányára. Az ADM már a legelső számtól fogva egyékes stílust, design-t és technikát követ (az öltölkében 150 oldalnyi lrományban kedvűnkre lapozgathatunk), meglehetősen já fogadtatással.

Undercover

A TNB (The Naughty Bytes) német csapat követte el már ötödikben ezt a diskmagot. Az angol menücímeik megtévesztők lehetnek annak, aki először találkozik az UCM-mel, de sojant(?) ez a mog is ékes germón nyelven szól az olvasókhöz. Nem jellemzők az egetverően hosszú textelések, viszont az Atari gépek csaknem mindegyikéről szá esik (F030/Jaguar/ST/e) a gome-ek & demok terén, sok a zenei review és van GFX rovat is. Mogo az egész kinézet viszont kísértetiesen hasonlít



a D.B.A. Magazine-éra, szinte kis D.B.A.-nek is lehetne nevezni...

Az újság külön érdekessége a mindenre kiterjedő, részletes toplistáiban rejlik, mint pl. a legjabb:

- dema crew
- cracker crew
- diskmog (no, vajon ki lehet az első?)
- demo kódor
- dema grafikus
- dema muzsik stb.

Az Undercover-Mag opciói egyébként nem nyújtanak egyedi vanásokat és a Falcon DSP-jét ők is csak MOD-lejátszással használják.

Greg / CGD ST

Assembly

PROGRAMOZÁS

Üdv mindenkinek!

E hónapban egy újabb érdekes témával kezdünk foglalkozni. A 3.0-s rendszertől kezdve megjelent az Amiga operációs rendszerének egy újabb, meglepően jól átgondolt része: datatypes, adattípusok. Minden program fejlesztésekor gondot jelent az adatok tárolására használt fájlformátum. Ha a programom keveset ismer, akkor az a baj, mert a felhasználó állandóan jár-kálhat a konvertálóprogramok után. Ha túl sok típust akarok beépíteni, a fél élettem töltő és mentő modulok írásával fog elfelelni. Mi itt a megoldás? A tényleges fájlformátum és a programom által kezelt formátum közé be kell illeszteni még egy szintet. Ezt a szintet alkották meg meglepően rugalmasan a Commodore szoftveresek az adattípusok bevezetésével.

Az adattípusok az intuition objektum orientált, ún. BOOPI felületére épülnek rá, ami hazai Amiga barátok számára felvet néhány problémát. A legnagyobb gond az, hogy a Rom Kernel Manual online változatából valamilyen fatális hiba folytán ez a rész teljesen hiányzik. Emiatt a terület mindenki számára veszélyes és zűrösnek felel. Nem is találkoztam itthon sok emberrel, aki az intuition-t objektum orientált módszerekkel programozza volna. Mivel az adattípusok szintén erre épülnek, alapvető gondok akadnak itt is, ám szerencsére már bővebb dokumentáció áll rendelkezésre a 3.1-es rendszer fejlesztői készletében.

Kezdetnek álljon itt egy kis példaprogram, ami a következőt csinálja: a paraméterként megadott fájl-képként próbálja megnyitni a rendszeren található adattípusok segítségével. Ha megvan a megfelelő dekódoló program, a rutin a Workbench-en nyit egy ablakot, s oda kirajta a dekódolt kép egy 190*190-es szelétét. Sajnos többre nem jutott se hely, se idő, de remélem azért ebből is lehet tanulni. A következő hónapban tovább csámszogatunk egy picit a most megjelent programon és megpróbálunk inni pár komolyabb példát is. A jövőben valószínűleg lemondok a teljes forrástírák közléséről, s csak a lényegre szorítkozom majd. Addig is maradtam:

Prunoki, az ács

e-mail: hegyvari@nts.jozsef.kando.hu

```

;-----T
include include:

include lvo3.0/exec_lib.i
include lvo3.0/dos_lib.i
include lvo3.0/intuition_lib.i
include lvo3.0/datatypes_lib.i

include datatypes/datatypes.i
include datatypes/datatypesclass.i
include datatypes/pictureclass.i
include graphics/modeid.i
include dos/dosextens.i
include exec/execbase.i

;=====
s
move.l 4.w,a6
move.l a7,stack

movem.l a0/d0,-(a7)
move.l ThisTask(a6),a0
tst.l pr_CLI(a0)
beq.w shutdown

lea dosname(pc),a1
jsr _LVOpenLibrary(a6)
move.l d0,dosbase
beq.w shutdown

lea intname(pc),a1
jsr _LVOpenLibrary(a6)
move.l d0,intbase
beq.w shutdown

```

```

lea datname(pc),a1
jsr _LVOpenLibrary(a6)
move.l d0,database
beq.w shutdown

movem.l (a7)+,a0/d0
cmp.l #1,d0
beq.w usage
lea filename(pc),a1
move.b (a0)+,(a1)+
cmp.b #*,(a0)
beq.s out
cmp.b #$0a,(a0)
dbeq d0,fn
clr.b (a1)

move.l database(pc),a6
move.l #filename,d0
lea newtags(pc),a0
jsr _LVNewDTObjectA(a6)
move.l d0,object
tst.l d0
beq.w objerror
move.l d0,a0
lea asktags(pc),a2
jsr _LVGetDTAttrsA(a6)
cmp.l #1,d0
bne.w getdterr

move.l modeid(pc),d0
move.l d0,d1
and.l #EXTRAHALFBRITE_KEY,d0
bne.w

and.l #HAY_KEY,d1
bne.s ham

move.l intbase(pc),a6
sub.l a0,a0
lea wintags(pc),a1
jsr _LVOpenWindowTagList(a6)
move.l d0>window
beq.s winerr

move.l database(pc),a6
move.l object(pc),a0
sub.l a1,a1
sub.l a2,a2
lea settags(pc),a3
jsr _LVSetDTAttrsA(a6)
move.l window(pc),a0
sub.l a1,a1
move.l object(pc),a2
moveq #-1,d0
jsr _LVAddDTObject(a6)
move.l object(pc),a0
move.l window(pc),a1
sub.l a2,a2
sub.l a3,a3
jsr _LVRefreshDTObjectA(a6)

move.l 4.w,a6
move.l #SIGBREAKF_CTRL_C,d0
jsr _LVWait(a6)
bra.s shutdown

usage
move.l dosbase(pc),a6
move.l #usgmsg,d1
jsr _LVPutStr(a6)
bra.s shutdown

ham
move.l dosbase(pc),a6
move.l #ham,d1
jsr _LVPutStr(a6)
bra.s shutdown

ehb
move.l dosbase(pc),a6
move.l #ehbmsg,d1
jsr _LVPutStr(a6)
bra.s shutdown

winerr
move.l dosbase(pc),a6
move.l #winmsg,d1
jsr _LVPutStr(a6)
bra.s shutdown

objerror
move.l dosbase(pc),a6
move.l #objmsg,d1
jsr _LVPutStr(a6)
bra.s shutdown

getdterr
move.l dosbase(pc),a6
move.l #getdmsg,d1

```

```

jsr _LVPutStr(a6)
bra.w shutdown

;=====
shutdown
tst.l database
beq.s libclose
move.l database(pc),a6
tst.l window
beq.s dispose
tst.l object
beq.s dispose
move.l window(pc),a0
move.l object(pc),a1
jsr _LVRemoveDTObject(a6)
dispose
move.l object(pc),a0
jsr _LVDisposeDTObject(a6)
intuit
tst.l intbase
beq.s libclose
move.l intbase(pc),a6
tst.l window
beq.s libclose
move.l window(pc),a0
jsr _LVCloseWindow(a6)
libclose
move.l 4.w,a6
tst.l database
beq.s nodat
move.l database(pc),a1
jsr _LVOpenLibrary(a6)
tst.l intbase
beq.s noint
move.l intbase(pc),a1
jsr _LVOpenLibrary(a6)
noint
tst.l dosbase
beq.s nodos
move.l dosbase(pc),a1
jsr _LVOpenLibrary(a6)
move.l stack(pc),a7
moveq #0,d0
rts

;=====
dosname dc.b "dos.library",0
intname dc.b "intuition.library",0
datname dc.b "datatypes.library",0
winmsg dc.b "Unable to open window...",$0a,0
objmsg dc.b "Unable to open the datatype
object...",$0a,0
getdmsg dc.b "Can't get information from the
object...",$0a,0
ehbmsg dc.b "Picture ModeID requires an FHB
screen...",$0a,0
hammsg dc.b "Picture ModeID requires a HAM
screen...",$0a,0
usgmsg dc.b "A filename is required...",$0a,0

even
dc.l 0
intbase dc.l 0
database dc.l 0
object dc.l 0
window dc.l 0
stack dc.l 0

newtags dc.l DTA_GroupID,GTD_PICTURE,
TAG_END

asktags dc.l PDTA_ModeID
dc.l 0
TAG_END

wintags dc.l WA_Width,200
dc.l WA_Height,200
TAG_DONE

settags dc.l GA_Left,5
dc.l GA_Top,5
dc.l GA_Width,190
dc.l GA_Height,190
TAG_DONE

filename dc.b 144,0

;=====
auto u\
auto zf ram:data\
auto wo ram:data\

```


ZENEMANIA

Üdv mindenkinek! Remélem minden alvasónk kiheverte a nyári pihenés fáradalmait és most a hangkeltéssel fásztja az amúgy fáradhatatlan környezetét.

Az e havi felállítás egy kicsit más lesz mint az eddigi. Nem csak a szokásos "folytatásos téma" kerül bele, hanem néhány rövidebb terjedelmű programról is írni fogok. Ennek oka az, hogy az elmúlt időben felgyülemlett anyagok, amiről írni kell, már nem férnek el a winchesteremen. Nos ennyit előljáróban.

Blah, blah, blah...



Az előző számban kitárgyaltuk a főmenü okosságait, most legyen szó a finomabb dolgokról, melyek a felső menüben találhatók.

A Project menüben csak néhány újdonságot találhatunk, ilyen például a Save Timer, mellyel időközönkénti automatikus mentést állíthatunk be.

Beállíthatjuk a mentések közötti időt (Time Between Saves), beállíthatjuk, hogy megjelenjen a Save ablak (Open Save Window), és aktiválhatjuk a funkciót (Active).

A Last Message funkcióval kiíratjuk a program utolsó üzenetét a képernyő fejlécére.

A többi funkció teljesen általános, olyan mint a többi programban (New, Save...).

A következő a Display menü, ahol a program vezérlő ablakait lehet megnyitni. Innen érhetjük el a Main Control és a Sample Editor ablakokat is, amikről már volt szó. A többi ablak most következik.

A Tracker Editor az első, melyet nem kell külön megnyitni, mert ez a program elindításakor már rögtön a képernyőn van. Ebben az ablakban történik a tényleges zenészerzés, ugyanis itt található a kotta (amit ha egy képzeletbeli zenész meglát, csak egy csomó betűt és számot érzékel az egészéből és semmit sem ért).

A Tracker Editor működése teljesen megegyezik a ProTracker, Quadra Composer és egyéb tracker programok működésével, csak néhány gyakorlati különbség létezik.

Az effekt kommandok (a track utolsó három számjegye) szinte teljesen megegyeznek a ProTracker/Quadra Composer által használtakkal, kivéve a:

- 09: TPL tempó beállítása (11-240);
- 0E: Synth Jump - ???
- 0F: Itt több lehetőség van aszerint, hogy mi áll a 0F kommand után:
 - 01-0F: A sebesség beállítása;
 - F1: Az egyszer megszólaló hangot duplán játssza;
 - F2: Késlelteti a hang megszólalását egy fél sorral;
 - F3: Az egyszer megszólaló hangot triplán játssza;
 - F4: Késlelteti a hang megszólalását egy harmad sorral;
 - F5: Késlelteti a hang megszólalását két harmad sorral;
 - F8: Kikapcsolja az Amiga beépített filterét;
 - F9: Bekapcsolja az Amiga beépített filterét;
 - FA: Küld egy Hold Pedal On jelet a MIDI portra (csak MIDI);
 - FB: Küld egy Hold Pedal Off jelet a MIDI portra (csak MIDI);
 - FD: Az előzőleg lejátszott hang magasságát megváltoztatja az aktuális hangéra anélkül, hogy újra játszaná;
 - FE: Leállítja a lejátszást;
 - FF: Leállítja az aktuális hangcsatornán éppen hallható hangot;
- 11: Felemeli a hangmagasságot egyvel;
- 12: Leszállítja a hangmagasságot egyvel;
- 14: Protracker stílusú vibrato;
- 15: Finomhangolás beállítása (Hexadecimálisan);
- 16: A sor loopolására szolgál;

18: Levágja a hangot;

19: A hangmintát nem az elejétől kezdi, hanem X-szer 265 bájjal későbből;

1A: Felemeli a hangerőt egyvel;

1B: Leszállítja a hangerőt egyvel;

1D: Ugrás a következő pattern X. sorára;

1E: Újra játssza az aktuális sort;

1F: Note Delay and Retrigger: ???

A 15, 18, 19, 1A, 1B effektek a MIDI hangszerekkel nem csinálnak semmit.

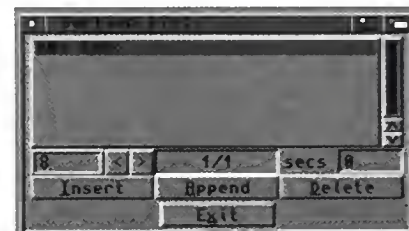
A szerkesztés menetére most nem térek ki, mert azt már többször leírtuk. Inkább nézzük az egyéb OctaMed funkciókat.

Az Information Window a következő, ami szintén már meg van nyitva a program betöltése után. Itt található a legfontosabb információk az aktuális zenéről. Rögtön a fejlécen a tempó értékét és fajtáját láthatjuk. A BPM (Beats per Minute) esetén a szám a percenkénti leütések számát jelenti, az SPD mód 11-240 értékben állapítja meg a sebességet.

Az SG button nyitja meg a Song Selector Winow -t, ahol a zenéink közül

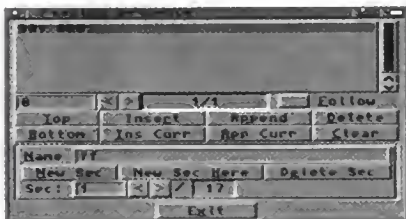


választhatunk egy listából. A listát magunk készíthetjük el az Add New, Add Here, Delete gombok segítségével. Ezek a zenék persze nem külön modulok, hanem úgynevezett multi module módban egy modulon belüli különböző zenék. Ilyenkor a hangszerek ugyanazok maradnak, a kimentéskor is egy fájlt kapunk, de ez a modul több elkülöníthető zenét tartalmaz. Az SG melletti nyílakkal is a zenék (SubSong) között lépkedhetünk.



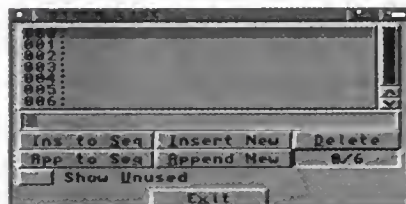
Az **SC** button a **Section List Window** megnyitására szolgál, melynek funkciója egyelőre rejtély.

Az **SQ** a **Playing Sequence Window**-t nyitja meg. Itt rakhatjuk a patterneket olyan sorrendbe, ahogy le szeretnénk játszani. A nyilakkal változtathatjuk az aktuális pozícióhoz tartozó pattern számát, a **follow gadget** kijelölése esetén a változások a lejátszás közben automatikusan azonnal aktuálissá válnak. A **Top** a lista tetejére, a **Bottom** pedig az aljára viszi a kurtort. Az **Insert** megduplázza az aktuális pozíción található sort, az **Ins Curr** pedig az aktuális pattern számát inzertál-



ja be a kurzor alá. Az **Append** a lista végén lévő sort duplázza meg, az **App Curr** pedig a lista végére rakja az aktuális pattern számát. A **Delete** törli az aktuális sort, a **Clear** pedig az egész listát. Ha több listát akarunk létrehozni, arra is van lehetőség. Az **Add New** gomb szolgál arra, hogy a listák listájának végére egy újat rakjon, az **Add Here** az aktuális pozíció elé rakja az új listát, melyek között a nyilakkal lépkedhetünk. A **Delete Sec** törli az aktuális listát. Azért pedig, hogy a listáinkat meg tudjuk egymástól különböztetni, nevezzük el őket a **Name** ablakban.

A **B** gombra klikkelve a **Block List** fog megjelenni, ahol az összes patternünk megtalálható. Itt hazhatunk létre új patterneket, vagy törölhetjük azokat (**Ins Seq**, **Add Seq**, **Ins New**, **Add New**,



Delete), és megnézhetjük a felhasználókat (**Show Unused**). Ez utóbbi azért lényeges, mert ha használjuk a 002-es pattern-t, akkor az előtte levők (000, 001) is foglalják a memóriát, pedig azokat nem is használtuk fel, ezért érdemes sorba menni.

Ha a **B** gombra a **Shift** lenyomásával együtt klikkelünk rá, akkor a **Block**

Properties ablak jelenik meg. Itt állíthatjuk be az aktuális pattern tulajdonságait. A csatornák számát (**Track**), a sorok számát (**Length**), a pattern nevét (**Name**) és a kommand lapok számát (**CMD Pages**). Ez utóbbi egy eszméletlen jó dolog, ugyanis eddig egyszerre csak egy kommand volt használható, de ha több kommand lapot kérünk, akkor ezeken egyszerre több effekt



kommand is alkalmazható. A kommand lapok között a **Shift+Tab** billentyűvel válthatunk a **Tracker Editor**ban, bár bevallom ez nekem nem sikerült.

Az információk ablakban bal oldalon alul a szabad memóriákat látjuk, mellette a státuszt, a csatornák számát és egyéb információkat. A jobb alsó sarokban található az időt mérő óra, melyet az **R** gombbal nullázhatunk le.

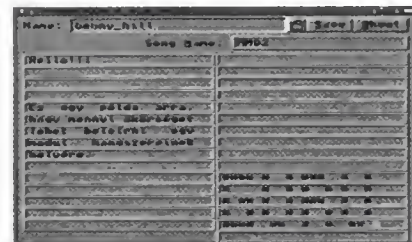
Ennyit mára az **OctaMedről** a jövő hónapban folytatjuk.

Most pedig ígéretemhez híven következzék pár szó néhány kisebb programról.

ModuleInfo V0.8

(leírás)

Hasznos kis segédprogram ahhoz, hogy a modulokban található hang-



szervek helyére beírassuk a szerző(k) nevét, a készítés dátumát és egyéb okosságokat. A **Load** ikonnal betölthetjük a modult, a **Save** ikonnal pedig kimenthetjük azt. A hangszerveket a 32 ablakban írhatjuk át.

A program mindössze ennyit tud, de ez nagyon jól használható például a **Directory Opus**ba beintegrálva.

PMTE V1.0

(leírás)

A **PMTE** program Amiga modulokat alakít át futtatható fájljá. Ez például olyankor használható, amikor egy zenaversenyre így kéri a zenét, vagy ha



egy egyszerűen meghallgatható formában akarjuk eltárolni a zenét...

A program használata igen egyszerű. A **Module** gombbal jelölhetjük ki a zene elérési útját és nevét, az **Exefile** gombbal pedig a futtatható fájl leendő helyét és nevét adhatjuk meg. A **Prefs** menüben állíthatjuk be az alap modul (**Def. Moduledir**) és exe (**Def. Exefiledir**) könyvtárat a **DMA** várakozást (**DMAWait**) és a taszkprioritást (**Task priority**). A beállításokat kimenthetjük (**Save**), használhatjuk mentés nélkül (**Use**) vagy visszaállíthatjuk a default értékeket (**Def**).

A **Mod to Exe** funkció kiválasztásakor modulból csinálhatunk exét, az **Exe to Mod** esetén pedig exéből modult. A kijelölt modult a **Load Module** gombbal tudjuk betölteni, és a **Save Module** gombbal kimenteni, lejátszani pedig a **Play** gombbal lehet. A **Load Exe** gombbal lehet már átalakított modult betölteni a **Save Exe** gombbal pedig futtatható formában menteni.

Az **Edit String** mezőbe írhatunk be szöveget amit majd a futtatáskor a program kiír a zene mellett.

Röviden ennyi.

XModule V3.4

(ismertető)

Az **XModule** programról már esett szó egy korábbi Zenemániában, most lássuk mi újat nyújt a 3.4-es verzió.

Teljes Pattern editor, **Scream Tracker** farmátum támogatása, 32 csatornás **Take Tracker** töltés és mentés, több nyelv, az **OctaMed** hibák kijavítása, a default könyvtárak a preferencsben menthetőek, és még egy csomó hiba ki lett javítva...

Eddig is jó volt a stuff, de most fenomenális.

Remélem mindenki talált hasznára valót ebben a két oldalban, a jövő hónapban is mindenkit várok a **Zenemánia** oldalain.

Petráff



Szervusztok pajtikáim. Vége a nyárnak, kezdődik a tanügyi szezon és jön a rossz idő. Ez mind elősegíti, hogy a jó meleg szobába behúzódva múlassuk az időt kedvenc számítógépünk mellett. Persze az igazi megszállottak nyáron sem állnak fel egy jó kis Doom mellől, mint arra csomó példát láthattunk a nagyvisnyói GURU táborban. Na de nem írok a táborról, aki nem vált att, az úgysem tudja mit hagyott ki, aki att vált, annak meg nem kell bemutatni. Sajnos tény, hogy a számítógép nem az emberi kapcsolatok létrejöttének barátja, a számítógéppel nap mint nap kapcsolatba kerülök egyre in-

kább leszoknak a társaságról, szükség volna minél több ilyen és hasonló rendezvényre, ahol összejöhetünk az ország minden tájáról és együtt lehetünk egy kellemes környezetben. Uff, én szólottam, a sar a Nagy Fehér Főnökön van, ők illetékesek a szervezésben. Mi legteljebb annyit tehetünk, hogy ha rendeznek valami bulit, hát elmegyünk.

Más. Terveim szerint kissé átalakul a ravat profilja, pontosabban megszüntetem az Imagine leírkálását. Nem azért, mert a program már teljesen érdektelen, hanem mert a kézelőm-

ban jelent meg az Imagine könyvem második kötete, amely részletesen foglalkozik a program 3.2-s változatának minden funkciójával, teljesítes kétszer leírtam ugyanazt. Akihez továbbra is érdekel a téma, forduljanak hozzám bizalommal, 1150 Ft-ért bárkinek elküldöm a könyvet.

Miről fog szólni akkor a ravat? Marad meg az Imagine-n kívül elég stuff, ami a 3D modellezéssel és animációval foglalkozik, ezek ismertetése sem lesz érdektelen, azt hiszem.





Rögtön élre kívánczik két újdonság is, az egyik a LightWave 4.0 előzetes változatának megjelenése, amely sajnos idáig csak PC platformon elérhető. Remélem amire ezeket a sorokat olvassátok, már megjelent az Amigás változat is.

Én is teszteltem a programot, most megosztom veletek néhány tapasztalatomat. A kezelői felület nem sokat változott, a PC-n is majdnem úgy néz ki mint az Amigás verzió volt korábban. Lényeges újdonság a Plug-In modulok használata, ezek hasonlóak, mint az Imagine textúrái és effektjei. A Surface szerkesztő kibővült egy preview lehetőséggel ahol a beállított attribútumokat rögtön ellenőrizhetjük.

A program sebességét Amigás változat hiányában nem tudtam összevetni a korábbi verzióval, de ez a program egy DX2-66 PC-n kb. olyan gyors mint a 3.5-s LW egy Amiga 4000/40-en. Ez sajnos nem vet jó fényt az Amigákra, de ennek ellenére én megtartom a gépemet, csak éppen vettem mellé egy PC-t is. Amigán ugyanis sokkal kényelmesebb a program használata, a multitasking miatt, meg úgy egyébként is. A számoltatáshoz azonban mindenképpen megéri egy PC beszerzése.

A végleges program tudni fogja a hálózati renderinget, a ScreamerNet hálózat helyett sima PC hálózaton is képes lesz működni, hasonlóan, mint a 3D Studio.

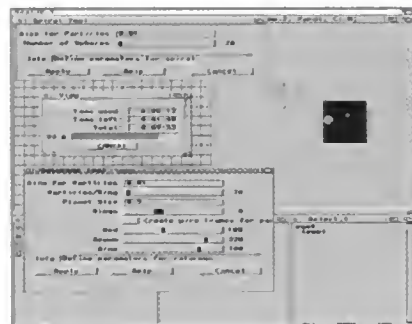
Nem is fájditom tovább Amigás társaim szívét, a programra majd visszatérünk, ha meg lesz a számunkra is jó változata.

Másik újdonság a Real 3D 3.11-es változata, amely rövid idő alatt követte a 3.0-st. Összintén szálva én nagyon örülök ennek a program-

nak, a LW mellett még egy olyan animációs proggy, amiért a PC-sek irigylnek az Amigásokat. A Real eddig is felülmúlhatatlan volt, ezután még inkább az lett. Színvonala megközelíti a nagygépes raytracerekét, közel jár az Alias vagy a SoftImage tudásához, mindezt azok árának töredékéért, ráadásul jóval olcsóbb hardveren. Arról már igazán nem tehetnek a programozók, hogy egy Amiga vagy PC teljesítménye nincs akkora, mint egy Indigó munkálomása, ezért a program mezei gépeken az animációhoz lassú. A legszebb számítógépes képeket amiket személyi számítógépekkel készítenek, mind a Real 3D-val készítették. A programhoz mellékeltek néhány kép, amelyekből itt is bemutatok néhányat, magáért beszél.

A program új változata jelentősen gyorsabb lett, ami még öröndetesebbé teszi a megjelenését. Szemre a kezelői felület szinte semmit nem változott, lényeges újdonság azonban, hogy rendering során használhatunk "Post Effekt"-eket, amelyek hasonlóak mint az Imagine effektjei. Jelenleg négy ilyen effekt van a programhoz mellékelve, ezek:

Depth Oupt - mélységélesség



Distance Blur - a távoli részeket elhomályosítása
LensFlare - kamera csillanás
Glow - fényudvar a fénytörések körül

Legtöbb lehetőséggel a LensFlare effekt rendelkezik, az általa nyújtott kép is megállja a helyét a LW lensflarejével vívott versenyben, sokkal szebb képet készít mint az Imagine, vagy a 3D Studio.

Újdonság, hogy az RPL programok GUI Interfészt használhatunk, így sokkal kényelmesebb kommunikációs lehetőségeket adnak a felhasználó számára. A program egy új menüjében a Customban ezek megvalósítására találunk példákat, amelyek ráadásul igen hasznos funkciókat valósítanak meg. A Custom/Modelling/Saturnus és Spiral menükkel látványos particle objecteket hozhatunk létre. Ilyen menüket és programokat mi is hozhatunk létre, a megfelelő PRL programot egyszerűen be kell tenni a program könyvtárba, a GUI alkönyvtárba. A menü szerkezetét a program Startup könyvtárban lévő menus.rpl makró definiálja.



Summa-summárum, lehetne még írni a Realtól párszáz oldalt, inkább most nem teszem, viszont azt megígérem, hogy ha valaki küld egy 3.5-os floppyt, valamint egy felbékelt választórítékot, elküldöm neki azt a pár száz kilobájt szöveget, amit régebben a Real 3D könyvembe szántam. Mivel azonban akkor az érdeklődés kevésnek bizonyult, hogy könyv alakban megjeleníthessem, letettem a tervről. A szövegtájt, ami a Real 3D V2.45-ről szól, ez úton térítésmentesen felajánlom az érdeklődőknek.

Ennyit az áldott jó szívemről, na pá.

Aurum

CD ROM - AMIGA, AMIGA - CD ROM

CD³² Emulátor

Aki Amigához CD-ROM meghajtót vett, az előbb vagy utóbb kedvet fog érezni a CD³² programok futtatására. A CD³² és az Amiga 1200/4000 hardware szinte azonos, a kis különbségeket a CD³² javára pedig egyelőre nem igen használják ki a programok.

A CD³² programok a 3.0-as rendszer alá készülnek, így emulátor nélkül is, néhány assign segítségével futtathatóak, de az audio track lejátszása, a joystick emulációja már nem ilyen egyszerű dolog.

Lássuk hogyan is használhatjuk az emulátort. Az emulátor a CacheCDFS részeként jött ki 3.0-as rendszert igényel. A CD³² tartalmaz AMIGA CDTV emulációt, de ezt sajnos a CD³² emulátor nem tudja. Az emuláció megkezdése előtt montoljuk föl a CD-Rom-ot, majd töltsük be az emulátort.

A meghajtóba helyezett program elindítására két mód van. A Boot, egy visszafordíthatatlan folyamat, ami elindítja a meghajtóban lévő CD³² programot. Innen már csak a resettel lehet kilépni. Az Initialize ezzel ellentétben csak inicializálja az emulátor részeit, de a programot nem indítja el. Az inicializálás után bármikor indítható a program a Workbenchből.

Ha a CD-s program nem futna, akkor az opciókkal el lehet játszani.

A No Fastmem opció bekapcsolásával kikapcsolhatjuk a gépünkben lévő összes fast memóriát. Ezt csak akkor kell megtenni, ha a program másként nem indul el hibátlanul, mert a fast memóriában minden sokkal gyorsabban fut, tehát a használata célszerű.

A No Instr. Cache és a No Data Cache kikapcsolják az instruction és a Data Cache-eket. Erre akkor van szükség, ha a program túl gyorsan fut.

A Vectorbase 0 opció csak akkor működik, ha Initialize módban a Workbench használatával indítjuk el a programot. Néhány program csak úgy megy, ha ezt kapcsoljuk.

A Na Volume Control akkor használható, ha a CD-s játék zenéje audio track-ról szól és az túl halk.

Az Emulate Controller bekapcsolásával az emulátor az Amiga billentyűzetén fogja emulálni a CD³² kontrollert (Joypad). A numerikus billentyűzet 1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 9 billentyűi és a kurzor billentyűk helyettesítik a joystick irány gombjait. A numerikus billentyűzet [és / gombja a Reverse, a] és a * pedig a Forward gombot helyettesíti. Az F1 és az F6 a zöld gombot,

magyar nem szerepel a listán (ki tudja miért).

A beállításokat a felső menü Save Settings menüpontjával lehet kimenteni.

Végezetül pedig néhány beállítás néhány játékhaz:

Microcosm, Pirates Gold, D-Generation, SleepWalker, Clau, Frontier - Elite II esetén mindent ki kell kapcsolni.

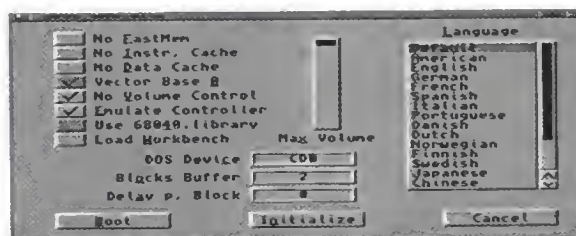
Pinball Fantasies, James Pond - Robocod esetén mindent kikapcsolni, kivéve a NoVolumeControllt.

A Diggers intrója túl gyorsan fut, ezért mindent kapcsoljunk ki, kivéve a NaFastmem opciót, az majd lelassítja.

Az Oscar NoFastmem és NoDataCache opciókkal indul, illetve 68040-es gépeken pedig Workbench-ből indítva Vector Base 0 is kell.

Nas ennyit bírtam összehordani a CD³² emulátorról, de CD-s téma azért maradt még a jövő hónapra is...

Petroff



bot, az F2 és az F7 pedig a sárga gombot helyettesíti. Az F3, F8, Space, Enter és a 0 a numerikus billentyűzet a piros gombot helyettesíti. Az F4, F9 és a Del a numerikus billentyűzet a kék gombot helyettesíti. Az F5, F10 a Play/Pause gombbal ekvivalens. Néhány játék sajnos csak joystick emuláció nélkül működik.

A következő érdekesség a Block Butter amivel a CD³² beépített Cash memóriáját növelhetjük (1 = 2048 bytes). Ha például 4-re állítjuk, az animációk sokkal finomabban kerülnek lejátszásra mint 1-nél.

A Max Volume a CD audio track maximális hangerejét állítja be.

A Language ablakban választhatjuk ki a több nyelvű játékok nyelvét. Sajnos a



NOVOTRADE 2C Kft.



Master System kazetták

Ace of Ace
Back to the Future
Basketball Nightmare
Chuck Rock
Desert Speedtrap
Jungle Book

MEGA DRIVE II + 2 cp	21.990 Ft
MEGA CD II	49.990 Ft
MASTER SYSTEM +2 játék + 1 cp	7990 Ft
GAME GEAR	16.500 Ft

Kiegészítők

Master system Control Pad	1.600 Ft
MS/GG konverter	1.790 Ft

Több mint 140 féle játék kazettával
várjuk kedves vásárlóinkat!

Game Gear kazetták

Alien 3
Desert Strike
Ecco the Dolphin
Jungle Book
Robocop vs Terminator

Mega CD lemezek

Tomcat Alley
Double Switch
FIFA International Soccer
Ecco the Dolphin
Prince of Persia
Thunderhawk
BC Racers
Rebel Assault

Mega Drive kazetták

NBA Live '95
Stargate
Generations Lost
Ecco 2
Jimmy White's Snooker
Jungle Book
Lion King
Pitfall
Syndicate

SEGA



JAGUAR

64 bites videójáték!

ATARI JAGUAR JÁTÉKKAZETTÁK

Alien Vs Predator
Brutal Sports Football
Wolfenstein 3D
DOOM
Evolution Dina Dudes
Tempest 2000
Raiden
Trevor McFur in the Crescent Galaxy
Club Drive
Dragon
Kasumi Ninja
Iran Soldier
Bubsy
Checkered Flag
Zool 2
9.990 Ft

ATARI Jaguar videójáték

- 64 bites videó chip
- 16.8 millió szín
- CD minőségű 16 bites hang
- 1 kontrolpad
- játék (Cybermorph)
49.990 Ft



ATARI Jaguar kontrolpad
4.500 Ft

ATARI

ATARI 520 STEFM számítógép
19.990 Ft
Monochrome monitor ST-hez
19.990 Ft
SF314 külső drive ST-hez
11.200 Ft

Áraink az ÁFA-t tartalmazzák!

Címünk: 1136 Budapest, Balzac u 35.
Tel.: 140-2954

FINALDATA

V 1.0

Késztelen tény, hogy a felhasználói programok közül a táblázatkezelők vannak a legrasszabb helyzetben, hiszen ezeket a programokat a mindennapi géphasználat során nem igazán alkalmazzuk. Pedig az élet nagyon sok területén nyújthatnak segítséget, gondoljunk

lehet majd váltázni az adatokon, azonban az néha igencsak nem szerencsés. Alapvetően 5 típus áll a rendelkezésünkre, melyek a következők:

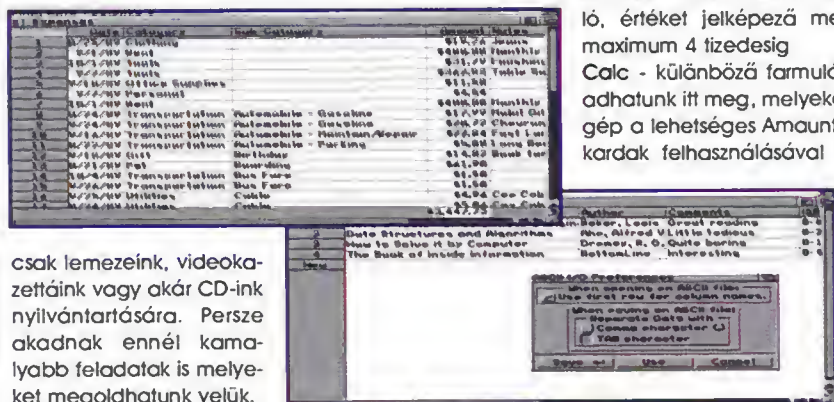
Text - tetszőleges text állomány, bármilyen ASCII karakterrel

Amount - csak számokból álló, értéket jelképező mező, maximum 4 tizedesig

Calc - különböző formulákat adhatunk itt meg, melyeket a gép a lehetséges Amount rekordok felhasználásával állít

Két olyan funkció van a programban amit a leggyakrabban fogunk használni, az egyik a Sort, míg a másik a Find. A Sort funkció, mely a gyengébbek kedvéért rendezést jelent nagyon körültekintően jártak el a programozók. Az opció kiválasztásakor megjelenik az összes aszlap neve és a rendezést akár az összesre is kérhetjük egyszerre. Ez igen hasznos dolog, ha egyszerre több szempont szerint önjátjuk csereberélni a rekordokat. A rendezést csökkenő vagy növekvő sorrendben is el tudja végezni a gép.

A másik említett funkció a Find, mellyel bármelyik rekordot és annak bármelyik elemét meg tudjuk találni, melyben szerepel a keresett dolog. Egyet azonban ne felejtünk el, mégpedig azt, hogy a számított (CALC) típusú rekordokat a gép nem veszi figyelembe, így értelem-szerűen ezeket nem is találja meg. A keresést elvégezhetjük az aktuális rekordtól lefelé, illetve felfelé is. A keresés pontosi-



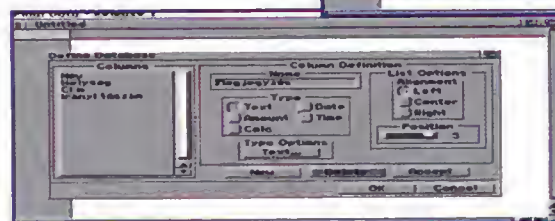
csak lemezeink, videokazettáink vagy akár CD-ink nyilvántartására. Persze akadnak ennél kama-lyabb feladatok is melyeket megoldhatunk velük.

A Final Data egy kicsit hasonlít a táblázatkezelő programokhoz, azonban fő feladata a már említett nyilvántartások vezetése és az ezekkel való mindentfajta bűvészkedés. A Softwood neve valószínűleg ismerősen cseng mindenkinek aki használt már ilyen jellegű programot, hiszen nem előzmény nélkül készítették el a FinalData-t. Mindenesetre hasznára vált a programnak a fejlesztő munka, minden felesleges sallang nélkül kiválóan tudja kezelni adatainkat.

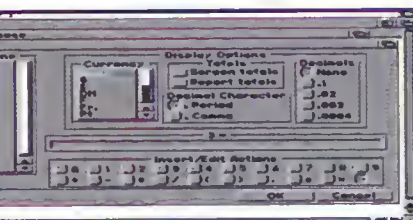
A rövid eszmefuttatás után lássuk mit is kínálnak nekünk. Ha először találkozunk hasonló programmal, akkor mindenképpen ajánlatos a saját adatbázis megte-remtése előtt egy kicsit megkukkantani a példa file-akat, nagy valószínűséggel mindenkinek a hasznára fog válni a tanul-

Asztalunk aszlapokból és sarokból állnak. Az aszlapok jelölik minden esetben az egyes rekordok (bejegyzések) is-mérveit, míg a sarok szimbolizálják a konkrét rekordokat. Új adatbázis elkészítésénél nem árt ha előtte jól megfontoljuk, hogy konkrétan milyen aszlapok kerülnek a táblázatba, mert a későbbiekben ugyan

elő. A formula megadásánál alap szám-tani műveleteket adhatunk meg. A farmu-lában felhasználhat Amount a gép au-tomatikusan módosítja a Calc rekord tartalmát
Date - a dátum kijelzésére szolgál. Megadhatjuk a kijel-zés mélységét (kiírja e a hó-nap és nap nevét) és termé-



szetesen beállíthatjuk a kijelzésre kerülő dátum formátumát is
Time - az idő kijelzésére szolgál, opció-ként választhatunk a 12, illetve 24 áras ki-jelzés között.



tására rendelkezésünkre áll még néhány opció is.

Editálásnál a sorak szélén a sorszám kijelzésénél megjelenik egy kis nyilacska, mely segít abban, hogy figyelem-mel kísérjük azt, hogy melyik sarban vagyunk akkor is, ha a képernyő-nél szélesebb dokumentummal dolgo-zunk.

Külön érdemes megemlíteni a pro-gram Preferences menüjét, ahol is kultúrál-tan beállíthatunk több dologat is, többek között a ASCII I/O mikéntjét, mely már ön-magában is egy remek lehetőség.

Összegzésképpen a Final Data egy nagyon jól használható programnak bi-zonyult, mindenkinek ajánlhatom akinek rendezni vagy kategorizálni való adatai vannak és úgy döntött, hogy segítségül hívja Amigáját a feladathoz.

Egyszerre több adatbázis is használhatunk, sőt a clip-board funkciók segítségével akár adatokat is átvihetünk egyikből a másikba.

Bear™

Hírek

folytatás a 30. oldalról

A készülék előlapjának közepén elhelyezett nagyméretű, háttérvilágítással ellátott LCD kijelzőjéről rengeteg hasznos információ olvasható le, melyekhez egyébként számos segédprogramot kellene igénybe venni. Alapállapotban az SCSI egység számát jeleníti meg, ha CD lemez kerül az egységbe, akkor azonosítja, hogy CD-ROM vagy audio CD (vagy vegyesen). PhotoCD esetén kiírja, hogy hány session található már a CD-n, mert maximum 25 lehetséges. Audio CD esetén a trackek száma és a teljes időtartam kerül kijelzésre. A szakasas open/close gomb mellett play/pause, stop, skip gombok és egy repeat gomb is található. Ez utóbbival egy szám vagy az egész CD lejátszása ismételhető. Lehetőség van shuffle mód aktiválására is, melynél a számok lejátszási sorrendje véletlenszerű.



A CD-ROM funkciók hatékonyságának javítására belső 256 kB-as buffer szolgál.

A készülék ára 170 tont.

Real 3D v.3

Miközben egyre többet lehet hallani a Lightwave Hollywood-i sikereiről, nem szabad megfeledkezni arról, hogy vannak más, szintén csúcskategóriás 3D-s modellező programok is Amigára. Hogy a teledecs homályából kilépjenek a finn programozók által fejlesztett Real 3D-ből is újabb változat jelent meg (az Amigás változaton kívül Windows 3.1/Win32s, Windows NT és Windows 95 változatokban is).

Az új változat számos új szalgáltatást valósít meg, melyek a program minden területére kiterjednek. Számos kényelmi szolgáltatással bővült az editor: pl. az Active Camera View segítségével a kamera által látott kép a kamera objekt mozgatása alatt update-elődik. Az effektek is bővültek: az izzás (glow) segítségével lehetőség van tűz, atmoszférikus effektek, lézer sugarak szimulálására.

Az új lehetőségek sorából nem hiányozhat a lens flare effekt sem, mely a

Lightwave "kedvelt" effektjének számít. A program által készített képek minőségére a korábbi változatokban sem vált kifogás, nem úgy a renderelési sebességre. Az új változat B-Spline renderelő algoritmus 2-10-szer gyorsabb a korábbi változatokénál.



Új lehetőségnek számít a Surface és a Shrink Wrapping animációs eljárás. Az előbbivel a testek és felület közötti súrlódás, az utóbbival a freeform objectek utkázése valósítható meg. De az említett lehetőségeken kívül még rengeteg újítást tartalmaz a program.

A program ára: 999 DM, az upgrade 399 DM.

Activa International GmbH
Adlerhorst 15
22459 Hamburg
Tel.: +49 40 5 55 20 65
Fax: +49 40 5 55 20 66

PNG Toolkit

A Personal Paint 6.3 volt az első kereskedelmi szoftver, mely támogatja az új formátumot. Most a készítő cég PNG (Portable Network Graphics) toolkitet jelentett meg.

A PNG Toolkit tartalma: PNG datatype (68000 és 68020 változatban), háttérinformációk a GIF problémáiról és a PNG-ről, torráskód a datatype használatához és egy AReXX script, mely megkeresi a GIF képeket és automatikusan PNG formátumra konvertálja (a Personal Paint felhasználásával). A PNG datatype legújabb (≥ 43.0) már támogatják a 24 bites formátumot is.

Bár a PNG Toolkit szabadon terjeszthető, egy bővített változatát a cég is torgalmazza CD-ROM-on (Cloanto Personal Suite CD-ROM). E CD-ROM-on teszt tile-ak, a teljes PNG specifikáció, a torráskódok és a dokumentációja is megtalálható.

Cloanto Italia srl
Via G. B. Bison 24
33100 Udine
Italy

Tel.: +39 432 545902
Fax: +39 432 609051
E-mail into@cloanto.it
CompuServe 100145.15

(JOCO)



Itt a Sony

ÉS VELE EGYÜTT TERMÉSZETESEN A LEGJOBB ZENÉK



BAD BOYS – MUSIC FROM THE MOTION PICTURE

MC\CD

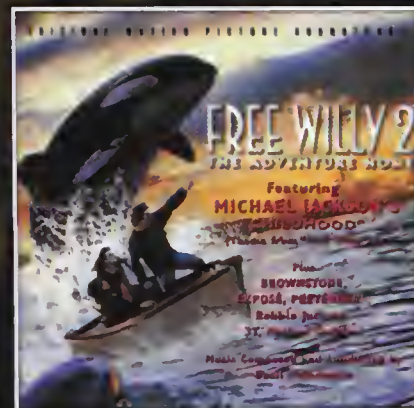
Aki már látta a Bad Boys című filmet, az tanúsíthatja, hogy milyen remek zenék voltak hallhatóak ebben az alkotásban. Ezen az albumon most szépen kigyűjtve megtalálhatók, természetesen a nagy slágerrel az élen. Ez pedig Diono King egy felénk fíckorol íródott szöve, amellyel mostanában elege sokféle lehet találkozni. De természetesen ez után jön még csak a javo, további tizenegy szám plusz a bonustrack. A rap és társ műfajai körében otthonosan mozgó emberkek figyelmébe ajánlanék néhány felvételt. Ismét felbukkan In Kamoze egy dallal a Never Find Someone Like You cíművel. Az Inner Circle Tek segítségével jótssza újra a régi slágert, amely teljesen véletlenül a Bad Boys névre hallgat. Az MN8 I've Got A Little Something For You címet viselő felvétele úgy tűnik lassan már sehonnem sem hiányozhat, pedig ennyire azért nem jó, legalábbis szerintem. Mindenesetre itt a Radio Version szerepel ebből a dalból. Külön felhívnam viszont a figyelmet a lemez tizenötödik felvételére, ez szerintem egészen tökéletesre sikeredett. Mark Mancina a film "saját" zenéjének főtémájával játszadozott el egy kicsit, és ez a kísérlete nagyszerűen sikerült, legalábbis nekem ez a kedvenc felvételem erről az albumról. Összefoglalónak pedig csak annyit mondanék, hogy a válogatások között méltó helyet foglal el ez a lemez, megéri beszerezni.



ALISON MOYET – SINGLES

MC\CD

Ha máshonnan nem is, de a Yazoo-ból minden zeneértőnek ismerősnek tűnhet a név, hisz Moyet pályája egy szakaszt ebben a duóban töltötte, nem is sikertelenül. De kezdjük nagyjából az eleje tájékán ennek a sikertörténetnek, amely egyenes következménye lett Alison Moyet egyszerű, kifejező, izgalmas, sokoldalú hangjának. Tehát miután 16 éves korában elfelejt elmenni egy - két iskolai vizsgájára, meglép otthonról és mindenféle kisebb munkákból tartja fenn magát. Énekelni már ekkor is tudott, de nincs semmi komolyabb terve vele. Ez a hozzáállás szerencsére később megváltozik, elkezd zenei tanulmányokat folytatni. Egy újsághirdetés hozza össze egy Vince Clark nevű fickóval, okiben az arra hajlamosak a szinti-pop királyának, a Depeche Mode-nak az alapítóját tisztelhetik majd később. Egyelőre viszont a Yazoo-t alapítják meg, amely forradalmian új stílusával és Alison hangjával hatalmas sikereket ér el. Két lemezük mai napig is egyszerű hallgatnivaló: az Upstairs At Eric's és a You & Me Both. A duo felbomlása után a szólókarrier is nagy sikereket hoz, slágerlistás dalokat. Nos, volt miből válogatni ehhez a nagyszerű lemezhez, amely szerintem kötelező darab minden (a stílust szerető) embernek. 20 szám, köztük régi Yazoo sikerek és a későbbiekben is egy jópár. Csak néhány cím: Only You, Nobody's Diary, All Cried Out, Invisible, Is This Love?, Solid Wood és így tovább. Nem is írok többet, inkább hallgasd meg...



FREE WILLY 2 – THE ORIGINAL SOUNDTRACK

MC\CD

Annak idején a Free Willy c. film nagy siker volt mindenfelé, halas temojának köszönhetően. A film zenéje is sok elismerést aratott, ugyanis egy Michael Jackson nevű egyén jeleskedett többek között aratott. 1993-ban 3 MTV Video Award-at söpört be a moziban szereplő Will You Be There c. dallal. Mi sem természetesebb, mint hogy egy ilyen nagy sikert meg kell próbálni megismételni. Így aztán elkészült a folytatás mind a moziban mind pedig a CD korongokon is. A bevált csapatot ne változtass elve alapján ismét egy Michael Jackson számmal indul a korong, a HIStory-n is szereplő Childhood c. felvétel került ide. Persze a többi szám előzől sem teljesen ismeretlenek. Vegyük például a The Pretenders-t, akik egy Bob Dylan számot odnak elő, a Forever Young-ot. Vagy pedig a 12 éves ausztrál blues gitárost, Nathan Cavaleri-t, aki egy saját szerzeményét adja elő zenekaróval: első, bemutatkozó albumáról. A film eredeti zenéjét szinten egy profi komponálta és természetesen ebből is található a lemezen. Basil Poledouris-ról van szó, aki többek között a Robocop, a Free Willy I., a Blue Lagoon és a The Hunt For The Red October c. filmek zenéjét alkotta. Egyszóval ismét sikerült egy olyan albumot összehozni, amely jó zenéket tartalmaz és méltó követője az első albumnak.

STILLA

SONY MUSIC JÁTÉK • SONY MUSIC JÁTÉK • SONY MUSIC JÁTÉK

A BAD BOYS ALBUMON SZEREPEL DIANA KING SIKERSZÁMA. MI IS A CÍME?

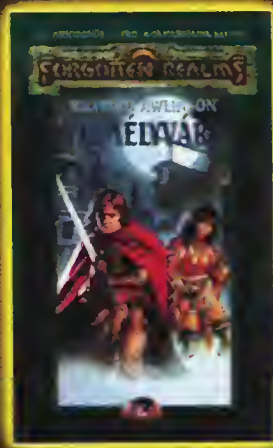
A HELYES MEGFEJEST BEKÜLDÖK KÖZÖTT 10 DB CD-T SORSOL KI A SONY MUSIC

CÍMÖNK: GURU • 1399 Budapest, Pf. 701/765 • BEKÜLDÉSI HATÁRIDŐ: OKTÓBER 5.

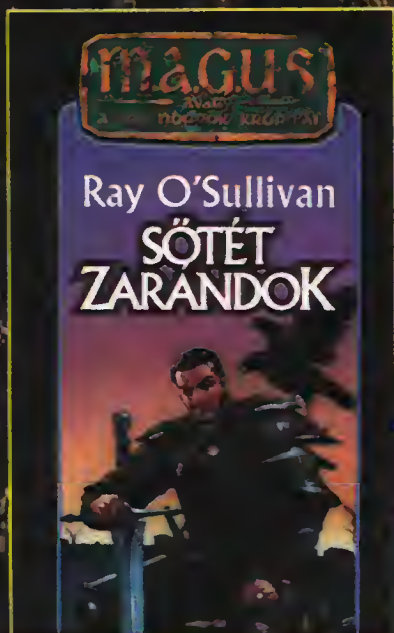
HA EZEKRE ÉS MÁS SONY MUSIC ÚJDONSÁGOKRA IS KIVÁNCSI VAGY, KERESD TÖBBEK KÖZÖTT A KÖVETKEZŐ HANGLEMEZBOLTOKBAN:

TOP 13 BT 3300 Eger, Sándor Imre u. 1-3 • MAXI MUSICLAND 4400 Nyíregyháza, Dózsa György u. 2. • SOLO MUSICLAND 4032 Debrecen, Piac utca 57 • SATURNUS Hanglemezbolt 1061 Budapest, Andrássy u. 3. • BLUES BAGOLY Könyv és Zenebolt 9400 Sopron, Vörkert u. 49. • Juhász Könyv és Zenebolt 2100 Gödöllő, Dózsa György u. 5-7. és 3100 Salgótarján, Fő tér 1. • OMEGA ZENE BOLT Zalaegerszeg, Centrum Áruház • PIKOLÓ LEMEZBOLT 9700 Szombathely, Szelestei L. u. 8. • CD BAR 1061 Budapest, Székely M. u. 10. • DIGITAL 1085 Budapest, József krt. 49. • VIOLIN Lemezbolt 1094 Budapest, Ferenc krt. 19-21

Külvilág



ÚJ VALHALLA KÖNYVEK



Ray O'Sullivan – Sötét zarándok

Egy újabb fejezet Ynev történetéből. Egy legendás alak kalandjai, aki meghatározó szereppel bírt a Zászlóháborúban is. Aki járatos egy kissé Yneven, az biztos hallott már Airun al Marem-ről, a dartoniták vezetőjéről. A rend a halált istenről az élettel szemben, tagjai közé tartozik a nekromanták legjobbjai, a nagy Atyr is. Airun kalandjainak akár egy kis részét is bemutatni, nos ez egy egészen tiszteletreméltó vállalkozás. A történetet maga a főhős meséli el és ezzel lehetővé válik, hogy az eseményeken kívül megismerjük a legendás alak gondolatait, érzéseit. Az író mesterien vezet bennünket végig az történeten, bár kisebb hibákat talán elkövet, de ezt nem is nagyon lehet észrevenni a magával ragadó könyv során. Tehát akit már rabul ejtett Ynev csodálatos világa, az ne hagyja ki ezt a történetet sem.

Larry Niven – Gyűrűvilág

Vannak olyan sci-fi klasszikusok amelyekről azt hiszi az ember, hogy már soha nem fogják idehaza lefordítani és kiadni. Ezzel így voltam én is, miután elolvastam Larry Niven Ringworld-jét, egy kölcsönkapott angol nyelvű kiadást, azzal, hogy ilyen jó sci-fi-t ritkán lehet olvasni. Miután angoltudásomat akkoriban még inkább angolnemtudásnak lehetett nevezni, eléggé hosszú időbe került amíg sikerült megbirkóznom vele, de megérté. Bár a Hugo, ill. Nebula díjak néha elég érdekesen vannak kiosztva, nem volt kétséges egy perclig sem, hogy ez a kötet teljes mértékben megérdemelten kapta meg a kitüntetését. Egy fantasztikusan jól megírt történetről van ugyanis szó, amely egy tökéletesen kitalált világba viszi el olvasóit. A regény elején megismerkedhetünk Lous Wu-val, az egyik főhőssel, aki éppen 200. születésnapját ünnepli és megunva a partyt úgy dönt, hogy egy kicsit meghosszabbítja a nevezetes napot úgy, hogy mindig az éjjeli előtti járva körbeteleportálga a Földön, beugorva például Budapestre is. Ám az egyik túlke nem oda viszi ahová ő gondolja, hanem egy kis szobába, ahol nemsokára találkozik egy idegen intelligens faj képviselőjével, akiket ugyan ismert az emberiség, de már hosszú ideje eltávoztak az emberek által ismert űrből. Ennek a képviselőjüknek azonban nyomós oka van arra, hogy hátramaradjon. És egy kis idő múlva Lous Wu egy különleges ajánlatot kap tőle. Felajánlják, hogy vegyen részt egy olyan expedícióban, amely hatalmas jutalommal jár ugyan, de a veszélyek is a jutalom mértékével arányosak. Mivel Wu éppen unatkozik a Földön és éppen elege van embertársaiból, elfogadja az ajánlatot. Ezzel megkezdődnek a kalandjai, amelyek messze viszik az emberektől és teljesen más világba vezetnek. Remélhetőleg nem kell többet írnom, ennyi is elég volt az érdeklődés felkeltésére. Még egyszer hangsúlyoznám, hogy egy remekül megírt regényről van szó, amely méltán kapott nagyon sok elismerést.

Sat – News

Mai témánk a DSR, ami nem tévesztendő össze a számítástechnikában pár generációval előbb használt adatrögzítő berendezésekkel. A Digital Satellite Radio CD minőségű vételt biztosít a zenék szerelmesei számára, egyelőre még egy külön beltéri egység segítségével. Azért hívnam fel a figyelmet erre, mert egyre nagyobb a fogható csatornák választéka és egyre bővülni is fog. Már most is a komolyzenétől a könnyűzene legkülönbözőbb ágalig foghatók az adások, nem is kimondottan elérhetetlen áron. Magyarországon is kaphatók már vevőberendezések és az ígéretek szerint az előfizetések is elérhetőek lesznek a nagyobb csomagokhoz.

DEMOLÓGIA

Ahoj Dudz!

Ismét megtörtént egy nagy parvey. Az idei Assembly most ugyanazt tette velem mint annak idején a Gathering '95. Az ugyanis a nagy helyzet, hogy a kibocsátott anyag újfent egy-két nap késéssel érkezik meg a cikk leadási határidejét követően. Ertelemszerűen ez egy hónap csuszást jelent. Legközelebbi számunkban azonban már feltétlenül benne lesz az evente megrendezésre kerülő nagy partty között galánosan a második helyen feszítő rendezvényről készült beszámoló.



RAW #8 / Virtual Dreams

Code: Dan

Graphics: Facet

Musics: Supernao

Amikor Lard Helmet magára hagyta az ujsagot, elegge kilátostalan volt eme nagyseru diskmag sorso. Szerencse a scene felkaralta az ak-



kori scenemag toplistok kizarolagos aranymedallionosot. A hetes szamot az Andromeda bocsatotto utjara, a mostani

nyolcast pedig a VD ügyködésének tudhatjuk be. Mellesleg gondolom nem kis meglepetésként érte a tigyelmes olvasót, amikor meglátta tettebb, kik működtek közre teljes jogú VD togként az elkészítésnél. Hja kérem. Váltanak az idők. A tartalomtól: A scene ismeretebb egyéniségeinek Email címe minden mennyiségben. Ugyancsak ezen figurák hőbortjoirol szála, néha kínriektol megtűzdel, néha csipkelődő hőskötemények. És végezetül, de

nem utolsó sorban a legújabb örület: a magic WarkBench competition, ovogy tedd minél varázslatsabbba a W8 képernyődet az AGA lehetőségeihez méltóan.



Danskoppen #4.5 / Passion

Code: Gargayle

Graphics: Pixie

Musics: Slide

Mostonság szokossa volt, hogy nemcsak a játékokról, hanem a demokról, sőt újabban a lemezújságokról is adnak ki preview-ka. Ennek tudhata be a negy es feles megjelenés is. A donok chortjo ez, de



szép számmal találhatóak benne ongol onyanyelvű cikkek is. Sőt olyan irányú kezdeményezés is von,



amely a potenciálisabb party látogatókat megismerteti egy-két mindennapi hosznóltban előtorduló dón

szóval. Bór erre algha van szükség, ugyanis személyes tapasztalataim szerint még az ut-cosepró is tud ongolul felvilágosítást nyújtani. És ezt most nem viccnek szóntom. A mostani béta verzióban nem teljesekek még az olyan kategóriák, mint a legolkaholistóbb dán scenetogok, vagy mint a legidiótóbb dude-ok listójo. Azonban azt hiszem nem kell félni, hogy a vegleges verzióból ki-



maradnak majd ezek az oprósógok, hiszen Zinko of Polko Brothers-hez személyes ismeretség köt, és ha valakinek, akkor neki igazán van esélye mindkét kategóriában egy komolyabb helyezés elérésére. Amellett proklitikus még ez a kezdeményezés azért is, mert a chort-nok ezt a részét még akkor is ki lehet nyugodtan adni, amikor már nem lesz scene. Na jó, elég a hülyeségből.

Somewhere in Holland '95 / Spaceballs

(Code: Tytoon • Graphics: Danny • Musics: Fox)

Mikor ezen sorokat olvassátok, már minden kétséget kizáróan rendelkezem a Hollandusok évente megrendezésre kerülő, jelenleg legnagyobbban számító találkozóikon kisorsítottuffokat. Az invitációban az tetszett a legjobban, hogy minden eddiginél stílusosabban van elkészítve. Praktikusán, színes digitálizált képek segítsé-

gével kaphatunk tájékoztatást a hatalmas tömörülés helyszínének legapróbb részleteiről is. Nagyon megnyerő volt számomra a pénz-nemük, és annak történelmének bemutatása, illetve kifejezetten meglepőttam azon a hatalmas ötleten, amelyet Check List néven helyeztek el a meghívóban. Ez egy olyan felsorolást tartalmaz a külföldiek számára, amely arra szolgál, hogy ne hogy véletlenségből otthon hagyjanak valami nélkülözhetetlen dolgot.



Allen Inspiration / Passion
Code: Boogeyman
Graphics: Blizzart
Musics: Subject

Úgy látszik a Passion lesz az új Polka B. tejvadász. Baromiro aktívak a guy-ok, és nagyobb babérokra pályáznak, mint-

mednek a sracok, megpedig egy textúra tokocko, és abban áthotásokat képező két témgúla által. Úgy érzem egy rutinról még tellétlenül említést kell tennem. Ez pedig öt dorob fillvector box térbeli áthotását szimulálja. Ek-



sem hogynák, hogy örökös másodikok legyenek. Ők dolgozták ki végleges formájára a Nitte etteket, amely a rostercsikok megjelenítésének új generációja. A kezdetek kezdetén C64-en indult el az egész a horizontális rosterbarokkal. Aztán A500-on készítették már vertikális

kor már tudom, hogy ogvillag nincs valami rendben a programozó sráccal.

Generation-X / Houjobb
Code: DRF
Graphics: Peachy
Music: Jazz

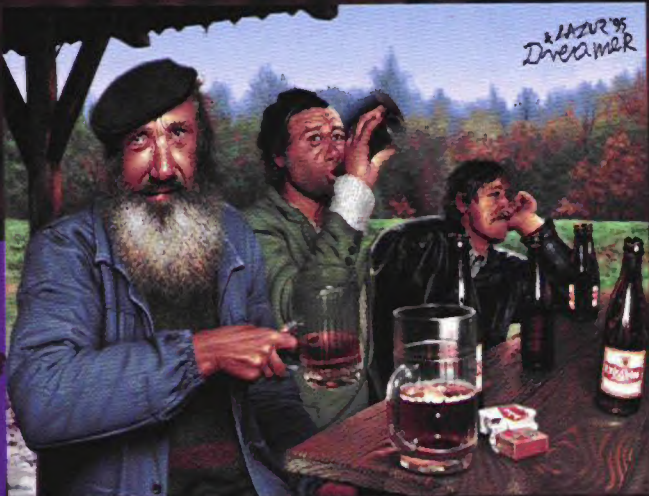
Nem volt túl szerencsés választás az új név az ex TRSI-ből formálódott crew-nak. Amikor tucotnyi új demo között teltem az övéket, azon mortondíroztam, hogy delete, avagy quick-tomat parancsot ad-



változatot is, amelyet később a terde elhelyezésű rotáló változatok váltottak fel. A dánok már nem esnek kétségbe azon, hogy rastercsikokból álló textúrákat kell mozgatniuk a tér minden irányába. A következő pillanatban pedig már Gouraud Spacecut-ra vete-



jok-e ki a gépnek. Szerencsére pillanatnyi unalmamban vet-



tem hozzá a társaságot, és betöltöttem a stuffot. Valamit ele kezdőkiből álló banda alkotására vártam egy halom előítélettel. Nagy érvágós volt amikor feltűnt a készítőik listája, és a meglepetést nemcsak Jazz nagyszerű melódiája, és nem csak Peachy tőle jól megszokott mi-

olyan módon történő zoomrolólása, amely 3 dimenzióban történik. Voltak ugyan erre már kezdeményezések, de két frame alatt senki sem tudta véghezvinni. DRF-nek még az is sikerült, hogy az egész tetszint színuszbán meghullómozgassa mindezek mellett. A guillotine-t pedig akkor éreztem zuhanni,

amikor egy fullscreen zoomrolólásra rányomta a blur etteket. Mit mondjak, lehet hogy matekból nem vágnák ki egy szigorlaton.



Rainbow / Chromance

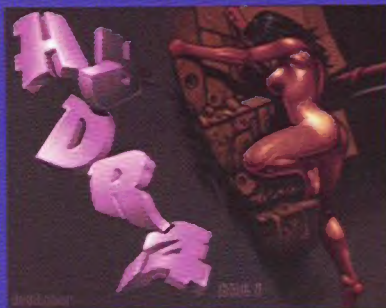
nőségű képek okozták. Itt volt még a DRF is, aki aztán végleg két vállra tekett. Két nagyszobású rutin mindenképpen említést igényel. Az egyik egy textúra

(Köszönet illeti Lord/Absolute-től azon képekért, melyeket tőle kaptunk.)

Hydra #9 / Scene

(Code: Conan • Graphics: Devilstar • Musics: Marty)

Ha a legtrissebb újságról beszélhetünk, akkor ez annak számít. Ők azok, akik naphosszat nyaggatják az Escom-ot annak reményében, hogy kicsikarják a legtrissebb híreket belőlük, és ők azok, akik összeállítják azt a chart-ot, amely kizárólag a modemesek számára készül. A legjobb Board, a legsegítőkésebb sysop, a legelőzékenyebb trader, az up / download-ok havonkénti gigabyte-os mennyisége rádöbentí az embert, mennyire az információ korát éljük, és mennyire nélkülözhetetlen dolog ez napjainkban. Persze véleményem szerint itt is meg kellene húzni egyeseknek a mérce-t. Mert rendben van, néha én is rámászkok az Aminet-re, de amit az itt látható élbolybell tagok napi 8-10 órán keresztül csinálnak, az már szerintem korántsem egészséges.





TOPLISTA



TOP 10

Galaga Deluxe
 Pizza Tycoon
 Dune II
 Pinball Illusions
 High Seas Trader
 Settlers
 Sim City 2000
 Colonization
 Sensible Golf
 Valhalla II

Casper
 Vírus
 Mindörökké Batman
 Bad Boys
 Die Hard III – Az élet...
 Az utolsó cserkész
 Ace Ventura
 Forrest Gump
 Elemi ösztön
 A bárányok hallgatnak

Galaga Deluxe
 Banshee
 Settlers
 Project-X
 Arcade Pool
 Syndicate
 Disposable Hero
 Chaos Engine
 Pinball Illusions
 Beast III

Laza's TOP 10

SAKMAN's "ALL TIME" FILM TOP 10



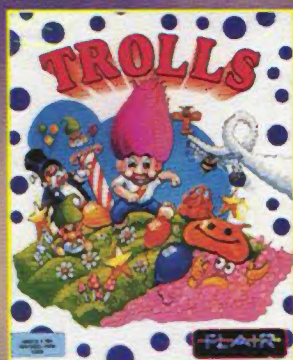
R-TYPE II



KNIGHTMARE



OPERATION
COMBAT



TROLLS



FALCON

AMIGA programok mindenkinek!

A programok ára: 1599 Ft

A megrendeléseket a következő címre várjuk:

GURU • 1399 Budapest, Pf. 701/765



LEMEZ MELLÉKLET

Whales Voyage 2 demo

A hamarosan megjelenő játék játszható verziója.

Magic Fields

Egy remek logikai, táblás játék.

Wolf 3D

Egy készülődő Doom stílusú játék demo verziója, AGA és OCS verzió.

Agraconv 1.2

Minden programozó álma, egy remek grafikus konverter, mely már nagyon hiányzott a programok közül.

Clipboard Enhancer v4.0a

A Clipboard használatát megkönnyítő program (OS2.0+).

Picboot 2.7

Egy remek utility, az OS2.0+ használóinak.

A lemezt előfizetőink ingyen kapják meg, de megrendelhető önköltségi áron a szerkesztőség címén is:
GURU • 1399, Budapest Pf. 701/765

A lemez ára (postaköltséggel): 150 Ft

(A horribilis utánvételi költséget miatt az utánvételes megrendelés ára 280 Ft – ebből 130 Ft az utánvételes feladás díja. Javasoljuk, hogy inkább Belföldi postautalványon küldjétek el előre a 150 Ft-ot, így kicsit leegyszerűsödik a dolog.)

GURU TOTO

Játékos kedvű GURU olvasóknak készült az alábbi toto, mely nagyban kapcsolódik a jelen szám tartalmához, így nem lesz nehéz megoldani. A megfejtéseket a GURU címére várjuk 1995 október 15-ig.

1. Melyik program kapcsolódik a táblázatkezeléshez?

- a. Final Data
- b. Agraconv
- c. Picboot

2. Hol szerepel az újságban az Aiwa ACD300?

- a. a PD Zona-ban
- b. a hírekben
- c. sehol

3. Hol készülnek az új A4000T modellek?

- a. Angliában
- b. Németországban
- c. az USA-ban

4. Shareware program a Mimic?

- a. igen
- b. nem
- c. ki tudja?

5. Melyik nem Amigás Doom?

- a. Speed
- b. Hexen
- c. Fears

6. Melyik program nincs kapcsolatban a zenével?

- a. Octamed
- b. Picboot
- c. ModuleInfo

7. Milyen jellegű játék a Virocop?

- a. lövöldözős
- b. stratégiai
- c. logikai

8. Melyik cég adja ki az Odysseyt?

- a. Audiogenic
- b. Black Legend
- c. Software 2000

A helyes válaszokat beküldők között zsákbamacska ajándéktárgyakat sorsolunk ki.



LEMEZ MELLÉKLET

1995 szeptember



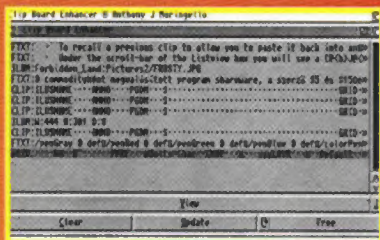
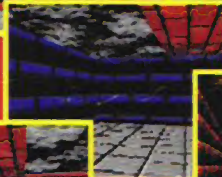
Whales Voyage II



Magic Fields



Wolf 3D



Agraconv

Előfizetőinknek ingyenes lemezmelléklet minden hónapban!